动漫、GALGAME、同人、COSPLAY……真正属于御宅族的情报生活志！

二次元狂热

TWO DIMENSIONS MANIA

76

桃月

光盘定价25

本手册及附属礼品为非卖品 随光盘赠送 不得单独出售

封面故事

『MELT』



4GB DVD光盘

『PSYCHO-PASS』剧场版主题歌
『四月是你的谎言』OST
『旋转少女』主题歌集
『结成友奈是勇者』特典角色歌
泽野弘之 BEST OF VOCAL WORKS



3 天朝TCG重量级新作 魔卡领域 限定SP卡 结界妖精

二次元狂热出品

1 Lovelive 亚克力钥匙链 海未款&小鸟款 成双成对装

2 更高质量更加还原！第七弹10张 人气舰娘图鉴卡补充包

4 中国原创同人海报x2 『旋转少女』海报x1 『Dog Days』海报x1



5 西木野真姬全身纸模

泰斗级女性工口原画师
记"工口动画之神"りんしん（上）

反派英雄们的奇幻物语
畅销作『七大罪』的冒险历程

因为山就在那儿！
『向山进发』的大热与日本登山漫画三十年（下）

那头发DUANG~，很黑、很亮、很柔
『为何如此喜欢黑发？』剧情赏析与黑长直美少女赏析

下克上吧！付丧神大人！
九十九姐妹与堀川雷鼓之一设相关考察与漫谈

这才不是Cosplay！！

Lolita Fashion

丝带、花边与少女梦，洛丽塔时尚 科普

对特殊口味提督一击必杀的小学生们

『舰队收藏』之"朝潮"型驱逐舰 篇



枪林弹雨下的哲学命题

『PSYCHO-PASS』社会变革与前进方向

二次元狂热



本期封面作者：PHI.
本期封底作者：卑しい人

二次元狂热工作室制作
监制：jedi
执行：如月千华
编辑：白石、稗田阿吃
美术：塔里

博客： http://blog.sina.com.cn/jediliao
微博： http://t.sina.com.cn/2dmania
信箱： jediliao@163.com
电子版请用 IPAD 在 Appstore 搜索“二次元狂热”

征稿启事

欢迎对某种萌文化、某工口游戏（冷门精品优先）或工口游戏公司有爱能写文懂日语能查资料的二次元狂热者们联系我们，共同为《二次元狂热》出力~

腾讯动漫　新浪动漫
首席网络合作媒体

合作同人社团









光盘目录

『旋转少女』主题歌集
『四月是你的谎言』OST
『结成友奈是勇者』特典角色歌
『PSYCHO-PASS』剧场版主题歌
泽野弘之 BEST OF VOCAL WORKS

Contents


安卓客户端


苹果客户端

河蟹子の相谈室

反馈给我们的方法：
1，填写光盘中的电子回函邮件到 jediliao@163.com（不用按格式填也可以哟～）
2，登陆新浪微博，搜索 二次元狂热官方微博，然后在 留言板 中留言


▲图 KD

过完年回来，小编们马上回到了忙碌的工作当中，带着各自的惆怅。Q 娃新角色登场让白石少年兴奋一时，但并不能缓解白石少年回家被家长逼婚所造成的阴影。少年望向自己的右手，怎么也不能想象多年的战友将来会有与自己分离的一天。这时，少年忽然大叫起来，"啊——啊，我的麒……"啪！"你给我消停一点啊！"……

总之，新年新景，享受完过年的悠然，就继续该上班的好好上班，上学的好好上学吧。闲下来的时候，再一头扎进二次元的海洋 poi ～



77 期封面作者：黑色英伦（出自『天朝铁甲战姬』星泉社出品）
77 期封底作者：超铃音（出自『东方凋雨录』R-180NO SCIENCE 出品）

[官方网店将不定期开展『满就送』活动]

看到右页的抱枕宣传是不是很心动呢？关注我们的官方微博的『买满 200 元直接送抱枕套』活动信息，就可以有机会免费获得由「绝对萌域」或「尚萌」提供的等身 2WT 高质量精美原创图案抱枕套！数量有限，手快有，手慢无！

[更正说明]

由于我们工作的疏忽，75 期『飞跃苍穹的青春热血物语——sprite 新作「苍蓝彼岸的四重奏」』一文作者标记错误，正确应为 游龙。谨向作者和读者致歉。

[读者回函抽奖活动]



本期由"啊啊我的麒麟臂要发作了"的中二白石抽到的是来自 北京 的 刘鸿飞 同学，奖品为贞德 1/8 手办，奖品由 E2046 提供。恭喜这位同学，请在看到本期内容后联系我们的邮箱确认，奖品会尽快寄出～

下一期的奖品是：1/8 舰娘岛风手办！和以往一样，只要发送有效回函就有机会获得，欢迎大家积极参与！更多活动请大家关注河蟹子的新浪微博 @ 二次元狂热官方微博 ～

[寄语选登]

Caghouduck 男 东海镇守府

过年期间为防止熊孩子来袭，特意将手办等宅物提前收好。本以为准备完全无懈可击，可没想到还是防不胜防。在我日常刷舰娘活动时忽然来了内急，解决回来发现熊孩子在有船大破的情况下点了进击……当时心就凉了半截。不过还好最终大破船还是没沉，否则我饶不了这货！结果还捞到了彩底船，也许熊孩子这次来带了光环吧。

：大家都知道，春节期间，防火防盗防熊孩子，每年都有同学遇到不幸的经历，不做好万全的措施可不妙哦。说起来河蟹子过年回家第一天就遭遇了厄运，手机掉到了水里，主板当场击穿……照片和信息都好说，没来得及备份的几个游戏存档则全灭了。虽然很难过但河蟹子是自己作死也怪不得别人……

眠梦ちゃん 男 温州

一月番已经播到了差不多都有 7、8 集的时候了，但是我想说的是为什么好多番都是恶意卖肉啊～虽然对我这样在二次元待了好久的人来说能接受，但是同学一问我有什么番推荐的，我竟无言以对了 orz 毕竟他们貌似只看热血番看得下去，告诉他们灰姑娘舰娘什么的也不会去看吧，果然人与人之间最远的距离还是次元间的距离啊！

：河蟹子每一季度一般会准备两张新番推荐单，一张给二次元的深度住民，一张给平时不怎么看动画的朋友。推荐给后者的基本上都是世界观尽可能贴近现实或是容易理解，少带卖肉卖萌的作品，例如 NoitaminA 的番组就不错。当然像编辑部里的某白一样给幼女推荐子供番的变态行为也不得不说是一种合适（犯罪）的传教方式……

看不见的未来 男 四川

然后身边的 ACG 圈子里面玩 GalGame 的几乎没有，感觉好孤单 T T……然后的话如果能有机会交流一下 GalGame 啥的就太好了。顺便想起来从我拾起 GalGame 开始都已经过去了快一年了，想想这个东西现在基本上算是改变了我的人生吧。现在的话动画漫画小说也不怎么看了，一有时间就扑进成堆的 GalGame 里面，从中总能感受到一种特殊的感觉，或许其实是我内心一直渴望的某种东西？谁知道呢 233 而且想起来的话，也是 GalGame 把我和 2DM 联系在了一起，所以说虽说 GalGame 界似乎给人一种越来越平庸的感觉，我依旧还是会义无反顾地投身于这项事业中的。最后，14 年 GalGame 年鉴啥时候发布啊，期待 ing ～

：ACG 目前在国内还算不上大众，而其中的 Galgame 玩家则是更要少的一部分。玩家能从游戏中获得 Galgame 独有的乐趣与感觉，这也就是 Gal 的魅力所在吧。如果身边找不到同好的话，不妨到网上找找看吧。另外，2DM 能在 Galgame 方面一直坚守阵地，一定要感谢我们的千华老师，编辑部的每一个人都对老师的渊博和勤恳敬佩不已。千华老师辛苦了！

铃穗 女(仮) 百合乡

过年赛高！有压岁钱回血，又可以买买买了，爆炸吧钱包！

色堂房 男 沈阳

今年工作第一年回家，最大的不同就是得不到大人的压岁钱了……可恶啊，果然拿自己的钱来买周边还是很心疼的啊。

：真是几家欢喜几家愁，像这样的色君一定很羡慕穗酱吧。河蟹子也没收到压岁钱，毕竟大家都不年轻了……哎哎哎？不对，河蟹子今年 17 岁，嗨嗨 ~





by @反转院阴若花









北方棲姬激萌 Q 版手办

出品：Phat！　价格：3500 日元

『舰队 collection』曾在去年秋季活动中作为北方 AL 海域 BOSS 出现的“北方棲姬”俘获了众多萝莉控提督的心，人气甚至超过了很多自军舰娘，以致活动结束后官方再次将其实装在海域中。这只 Q 版手办以八云剑豪的插画为原型制作，舰载机、炮台、跑道和吊臂等要素一应俱全，可爱的表情超想让人抱回家。搭配之前发售的 Q 版航母ヲ级和飞行场姬，就可以组成深海舰一家亲喽～手办预定 7 月发售。

宅收藏

渚薰真嗣情侣周边

出品：EVA　价格：3900～30000 日元

EVA 官方教你正 CP 观。不久前官方刚刚与 THE KISS 合作推出了渚薰和真嗣的情侣戒指和一系列首饰，现在又与 Geewhiz 和 StompStamp 品牌合作推出了 EVA 主题的服装及周边，看着宣传图上两人相亲相爱的模样不禁让人想恭喜二位了——先是戒指，然后童装，官方还真是了解人心啊。无论首饰还是衣服都有知名品牌的倾力协作，所以质量一如既往的优秀，并且将 EVA 的元素毫不做作的融入了商品中，可以说是粉丝的长久之选。















驱逐イ级小腰包

出品：ensky　价格：2500 日元

跟北方酱相比这只驱逐イ级就比较炮灰了，不过这并不妨碍它可以拥有其他的用途。以驱逐イ级造型做成的腰包，大小能装下一只手机，牙齿的部分被设计成了腰包的拉链，可以像钥匙圈一样方便携带，趴在腰间的样子呆萌呆萌的。预计 5 月发售。

GO!Princess 光之美少女

■文/windchaos ■责编/稗田 ■美编/塔里

对于大友来说每年最大的话题莫过于2月份开播的最新一年的『光之美少女』了。在经历了去年Happniess Charge差强人意的表现之后，公主Q娃如期开播。今年光美的主题以"公主"与"梦想"两个关键字展开，想要成为公主的女主春香以及女子学园的设定让今年的光美百合度满点，演出个中甚至能让人联想起『少女革命』。从前几话来看2D战斗部分的作画有着比较高的水准，3D必杀方面和去年持平，但还未有太过突出的表现。如果是想接触光美的观众，不妨可以追看一下。

Staff:
监督：田中裕太
人物设定：中谷友纪子
制片人：柴田宏明
动画制作：东映Animation

Cast:
春野春香：嶋村侑
海藤南：浅野真澄
天之川绮罗：山村响
Pafu：东山奈央





纯洁的玛利亚

根据石川雅之同名漫画改编，讲述中世纪法兰西背景下厌恶战争的魔女玛利亚通过自己的魔法阻止战争的故事。身为处女的玛利亚被大天使裁判一旦失去处女之身就会失去作为魔女的力量。动画中时常能看到各种魅魔拿玛利亚处女这点开荤段子，玛利亚害羞的表情真是有趣（汪）。写实的中世纪背景、魔女对于人类战争的干涉、教会对于魔女的看法，这些元素交织在一起使得故事有看点并具备一定的深度，无论是冲着处女玛利亚还是中世纪宗教风格都值得一追。

Staff:
原作：石川雅之
监督：谷口悟朗
脚本：仓田英之
人物设定：千羽由利子
动画制作：Production I.G

Cast:
玛利亚：金元寿子
阿耳忒弥斯：日笠阳子
普里阿普斯：小松未可子
以西结：花泽香菜
约瑟夫：小野贤章





苍穹的法芙娜 EXODUS

有生之年终于等到了『苍穹的法芙娜』TV版的续作，『EXODUS』的剧情设定在剧场版『HEAVEN AND EARTH』的两年后，讲述了龙宫岛与Mir对话后的新可能性。『苍穹的法芙娜』原本的一大看点就是角色细腻的情感变化以及富有深意的台词，目前看来冲方丁在EXODUS中的表现不输前作。新作的静态镜头美丽而富有意境，战斗的3D表现完全不逊于剧场版。作为近年来难得用心制作的动画，将人物细节情感与深邃背景结合的如此恰当，推荐给每个喜欢用心去品味动画的人。

Staff:
原作：XEBEC
监督：能户隆、羽原信义
脚本：冲方丁
人物设定：平井久司
主题歌演唱：angela
动画制作：XEBEC

Cast:
真壁一骑：石井真
皆城总士：喜安浩平
远见真矢：松本真理香





旋转少女

剧情非常电波的作画片+公路风景片。绚烂的战斗作画以及地域纷争引发的战斗剧情容易让人想到之前的『京骚戏画』和『斩服少女』，对于这类动画主线无非就是主角们从一个县战斗到另一个县，其中捏他当地的风景名胜让人感叹这果然是风景片。京都的战士叫做抹茶Green战斗到东京之后又反复拿CM和宅文化开涮，只要对日本文化有一定了解定将会心一笑。『旋转少女』既然和京骚与斩服来比，自然战斗方面也打得酣畅淋漓，让作画厨看得十分过瘾。

Staff:
监督、分镜：出合小都美
人物原案：tanu
人物设定：北田胜彦
动画制作：WIT STUDIO

Cast:
森友望未：小泽亚李
小坂结季奈：日高里菜
响逢衣：种田梨沙
御园千绫：花守由美里





路人女主的养成方法

『白色相簿2』原作者丸户史明撰写的轻小说改编动画，『路人女主』讲述了御宅族安艺伦也邂逅了加藤惠并下定决心以她为女主制作同人游戏的故事。剧情中以游戏为主线提及了不少Gal相关知识，同时社团中各女主对于男主的倒贴又能引发标准丸户作品式的党争。日常部分剧情如同『白色相簿2』IC篇一样有趣，丸户笔下的各位女主也都个性分明。动画版人设完全还原了深崎暮人的原案，第00话的福利回以及剧中不时出现的腿部特写，丸户其实你是足控加黑丝控吧。

Staff:

原作：丸户史明
监督：龟井干太
人物原案：深崎暮人
人物设定：高濑智章
动画制作：A-1 Pictures

Cast:

安艺伦也：松冈祯丞
加藤惠：安野希世乃
英梨梨：大西沙织
霞之丘诗羽：茅野爱衣
冰堂美智留：矢作纱友里
波岛出海：赤崎千夏





夜之小双侠

龙之子1977年经典动画『小双侠』时隔40年后的续作，主角换成了当年反派的后代，突然有一种反派逆袭的感觉。而原本正义的小双侠在本作中却仿佛邪恶的化身让人不禁感慨毁童年是多么的容易。对于没看过原作的观众来说『夜之小双侠』也能作为一个完整独立的故事进行观赏。动画整体的风格有种黑暗童话的感觉，看似是子供番略带黑暗的剧情反而更加让人在意。

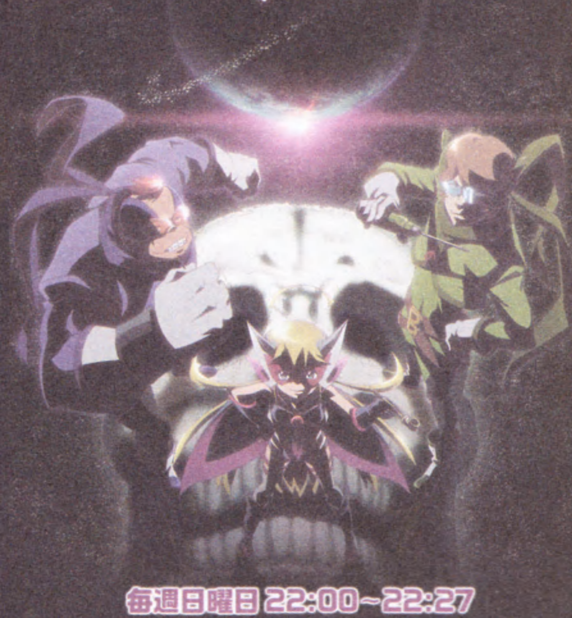
Staff:

原作：龙之子
监督：吉原达矢
人物设定：后藤圭佑
动画制作：龙之子

Cast:

多龙芝：喜多村英梨
伯亚基：平田广明
东兹拉：三宅健太
欧达：高桥智秋





铳皇无尽的法夫纳

本季4部“松冈祯丞式”轻小说改动画之一，所谓松冈祯丞式轻改就是指那种千篇一律的开头男主因为某种特殊能力编入女子学园，然后展开战斗的后宫卖肉作品。这里单独把『铳皇无尽』拿出来介绍纯粹是因为捆枝的人设，相信很多人看这部轻小说的时候也是冲着插画去的。剧情方面『铳皇无尽』简直是“精灵使的龙骑士”的翻版，唯一值得欣慰的是至少动画版对于捆枝人设的还原度还是挺高的。

Staff:

原作：ツカサ
监督：草川启造、高桥顺
人物原案：捆枝莉子
动画制作：diomedéa inc.

Cast:

物部悠：松冈祯丞
伊莉丝·芙蕾雅：日高里菜
物部深月：沼仓爱美
丽莎·海渥卡：金元寿子
莉尔·克雷斯特：花泽香菜
艾列拉·露：德井青空



美男高校地球防卫部LOVE

看到『银魂』的监督高松信司就知道『美男高校』必定是一部让人爆笑不已的动画，事实也的确如此。『美男高校』是一部性转后的魔法少男动画，同时也把魔法少女动画的各种桥段恶搞了一番。主角们被淫兽缠上担负起莫名其妙拯救地球的重任，变身成魔法少年之后喊着乱七八糟随便的必杀技名称与敌人战斗，最后却总是用嘴炮爱的教导净化敌人。明明是魔法少女动画中老套的桥段一旦性转之后就充满吐槽点和基情。▲

Staff:

监督：高松信司
系列构成：横手美智子
人物设定：石川雅一
动画制作：diomedéa inc

Cast:

箱根有基：山本和臣
由布院烟：梅原裕一郎
鬼怒川热史：西山宏太朗
鸣子硫黄：白井悠介
藏王立：增田俊树



手游侵略者

MOBILEGAME

日本的手游服务器到底是有多么小霸王，原本这期想要给大家介绍一下『七大罪』的手游，结果开服第二天服务器就小霸王无限停服中，想起之前『AngelBeats!』和『歌之王子』的手游也遇到过服务器小霸王一个月的事情，有的时候玩家的数量还真不能小觑。这期“手游侵略者”同样推荐了三款值得一玩的游戏，希望大家能够喜欢。

■ 文 / windchaos
■ 责编 / 如月千华 ■ 美编 / 塔里

Wonder4World
－美少女コレクションパズル RPG－

中文名称： Wonder4World
－美少女收集解谜 RPG－
对应平台： iOS/Android
开发厂商： G-MODE Corporation
游戏类型： 益智类
收费模式： 道具收费
官网下载： http://wonder4world.com/

MOBILEGAME


ios


android



カントク、ごとP、咖啡贵族、sayori、CARNELIAN、西又葵、铃平广、美树本晴彦、refeia、冈崎武士……看到如此之多的大牌画师你肯定要问这是什么黄油？其实这是一款益智类的手游『Wonder4World』。相信 99% 的玩家都是被这屌爆的画师阵容吸引才去玩这款手游的，不过还是让我们来介绍一下这款游戏的玩法。

『Wonder4World』虽说是 Puzzle 类的游戏，不过和传统的俄罗斯方块类消除游戏以及三消游戏不同，要形容的话就是类似『2048』玩法的消除类游戏。玩家只需在盘面上上下左右滑动手指，只要将三种同色的方块移动到一起便可发动攻击。玩法可以说是非常简单上手，但想要玩好每个回合也都需要仔细推敲。在每个回合中玩家可以通过版边提示得知移动后补充的方块的位置和颜色，比如玩家向上滑动的话那下一回合下方版边外的方块就会进入盘面底部，这点上如果玩过『2048』的原型『Threes!』的玩家应该会更容易上手。在 5 个回合的玩家回合中如何更多的消除方块累计 Combo 就考验玩家的智商了。玩家如果同时消除 3 个以上同色方块的话就会相应增加回合数，同时根据配置的不同角色在回合中也能发动各种技能。在玩家 5 个回合结束之后就迎来攻击结算，玩家对敌方的攻击力不仅与 Combo 数有关更基于配置的角色攻击力，要提升攻击力就要抽更多高级的卡牌你懂的。玩家回合结束后就是敌方的攻击回合，当然敌方也都是这些著名画师绘制的经典角色的卡牌。





虽然作为益智消除类游戏，『Wonder4World』因为每个回合都没有时间限制所以一盘下来游戏节奏还算比较慢的，对于笔者这种喜欢反复思考不喜欢玩反应速度的老年玩家来说，『Wonder4World』是一个不错的选择。对于无氪玩家来说就算不氪金也能当作一款益智游戏愉快地玩耍，反倒说没有了攻击力高的高等级卡牌对于玩家来说每个回合的计算要更加考验智商。

最后再讲一下游戏的育成和进化系统，只要把卡牌育成到顶级就能进化到更稀有的卡牌，同时卡面也会变得更加华丽。所以说就算是无氪玩家只要慢慢练的话也能获得高稀有度的卡牌。作为一款卡面和界面都非常萌，不氪金也能玩的很愉快，节奏比较慢适合消磨时间的益智类游戏，这款『Wonder4World』有兴趣的玩家可以尝试一下。

寄生獣 セイの疾走

中文名称：寄生兽生命的疾走
游戏平台：iOS/Android
开发厂商：ForGroove,Inc.
游戏类型：跑酷
收费方式：道具收费
官网下载：http://www.kiseiju.jp/appli/

MOBILEGAME


ios


android

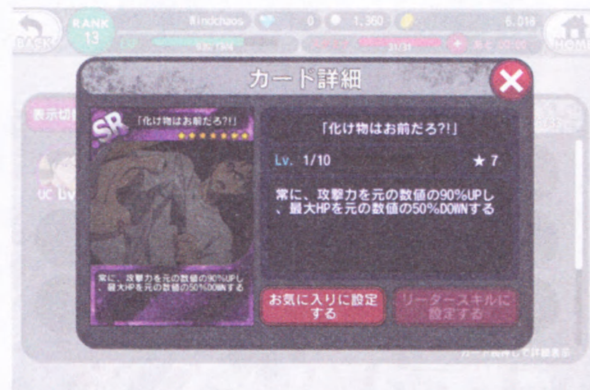


很久没有介绍过跑酷游戏了，热播动画『寄生兽』的跑酷手游相信各位一定感兴趣。『寄生兽生命的疾走』与一般的跑酷手游别无二致，新一由玩家控制一路上一边跑酷一边对拦路的寄生兽发动攻击，不过如果在攻击过程中误伤了正常的人类的话则会对减少新一的HP。游戏比较特别的一点是可以对右手的米奇进行育成，育成之后可以提高新一的HP、右手的攻击力、攻击精度以及运气。除了对米奇进行育成之外，玩家还可以装备特殊的角色卡牌对新一的能力进行强化，角色卡牌可以通过抽卡或者打开跑酷中收集的宝箱获得。角色卡牌基本都是TV动画中各个角色的截图，相信不会有玩家为了这个而氪金抽卡吧。





作为跑酷游戏『寄生兽生命的疾走』难度适中，STORY模式中可以重温一遍TV版的剧情，每关末尾还能和动画中出场的BOSS进行战斗。相比达到一定条件就能过关的STORY模式，RANK模式对于玩家是更大的挑战，考验玩家一次能跑多远并且会把积分记录到游戏排行榜中。作为一款热门动画改编的跑酷游戏，总体来说水准还算中规中矩。





VAMPIRE HOLMES

游戏原名：吸血鬼福尔摩斯
游戏平台：iOS/Android
开发厂商：CUCURI Co.
游戏类型：密室解谜
收费方式：章节收费
官网下载：http://www.cucuri.co.jp/holmes.html

MOBILEGAME


ios


android



介绍『吸血鬼福尔摩斯』这款游戏的原因在于今年4月这款游戏就会迎来动画化。作为一款密室解谜游戏，『吸血鬼福尔摩斯』最大的特点在于全程语音，福尔摩斯不但长得非常讨女性玩家欢迎，声线又充满磁性的魅力。故事发生在深夜的伦敦，男主角一觉醒来之后发现与寻找吸血鬼的福尔摩斯在一起，并与福尔摩斯一同解开上锁房间的谜题脱逃。作为一款密室解谜游戏有相当完整的剧情并且把剧情当作一大卖点，也难怪官网标榜本作是密室ADV并且能够动画化。

或许是为了讨好女性玩家，游戏的解谜部分整体而言并非很难，游戏每个章节都分成若干子章节分段进行，在子章节中玩家仅仅需要探索1-2个场景就能过关。把一个大的密室分割成许多小的关卡，对于玩家而言无疑难度降低了不少。毕竟对于密室类游戏来说在一个偌大的场景中不知道手中道具如何使用才是最难的地方，况且在『吸血鬼福尔摩斯』中福尔摩斯会对玩家进行不少提醒又降低了许多难度。





游戏采用章节收费的模式，目前第一章免费中后续的章节中每一个子章节100-200日圆不等一整个完整章节打包价格500日圆。目前游戏仅连载到第二章节完结，想要知道游戏大结局的玩家还需要等一段时间。▲



INFO

游戏名	クロノクロック
中文暂译	超时空之钟
公司	Purple Software
原画	克、月杜尋、こもわた遙華（SD 原画）
剧本	御影、溝淵涼
主题歌	橋本みゆき
发售日	2015 年 4 月 24 日

时空与勇气的恋爱物语 御影×紫社新作

『クロノクロック』

■ 文 / 如月千华 ■ 责编 / 白石 ■ 美编 / 塔里

Story

故事的舞台泽渡市是一座以当地名门“泽渡家”的产业为中心建立的城市。城市以一座巨大的纪念碑为中心，四周环状分布着学校、住宅区、车站等众多设施，设施之间通过有轨电车相连接。而纪念碑，各种设施以及环状的轨道让整座城市看起来就像是一个巨大的时钟。

主人公泽渡濡是泽渡家的大少爷，他所持有的祖父的遗物——神奇的怀表拥有特别力量：能够实现“回溯 5 分钟”的时间跳跃。

濡打算尽量利用这不太方便的能力，让自己的学校生活变得更加有趣，更想借机结交可爱的女朋友。于是便将学校里可爱的妹子名字做成了一个名单，挨个展开告白，并利用怀表的能力调查着看似有戏的对象。





这样的日子中，某一天，濡偶然目击到了学妹——铃木美羽从教学楼屋顶跌落的瞬间，他为了救学妹，而利用怀表回到 5 分钟前，并及时赶到屋顶。这一次虽然美羽没有坠楼，但濡的出现又恰好破坏了美羽向濡的好友石田秀二告白的气氛。尽管美羽极度怕生，而且总是走霉运，但她依然鼓起勇气想要告白。不依靠怀表的话就连告白都做不到的濡，因此而深受感染，决定帮助她进行第二次告白。

就这样，三人之间奇妙的三角关系就这样形成了。

Character



时钟的精灵 柯罗

Kuro

CV：かわしまりの
身高：151cm
三围：B70/ W52/ H77
血型：？？

濡持有的怀表的精灵，自称时间之神柯罗诺斯。只有怀表的拥有者能够看见她并与她交流，不过并不能触摸到她的身体。与现任怀表主人濡看起来就像是一对相声搭档，总是相互吐槽。

她并没有什么特别的目的，甚至连自己为什么会存在都不知道。不过她似乎对此毫不在意。



城之内 真琴
Jyounouchi Makoto

CV：山田ゆな
身高：156cm
三围：B90/ W60/ H82
血型：A 型

主人公澪的同班同学。虽然有时候做事不得要领，外貌也没有太大特征，但总的来说是一个可爱的少女。可实际这都是她装出来的假象，她是一个纯血的武斗派，身体能力高得惊人，战斗力也很强，而且父亲还是黑帮的组长。

澪似乎知道她的这一身份，平时见她扮天然的模样，澪总是会露出不怀好意的奸笑，她内心也因此受尽"屈辱"。

泽渡 满
Sawatari Michiru

CV：藤森ゆき奈
身高：154cm
三围：B82/ W58/ H85
血型：AB 型

澪的妹妹。幼年时因为一场高烧失去了视力，不过现在她似乎并不在意这一点。对周围的人彬彬有礼，不管在哪别人都像是面对偶像美少女一般对待她。实际上她是不拘泥于过去和未来的现实快乐主义者。纯血的恋兄控，每天都在努力想办法攻略哥哥，并以调戏哥哥为乐。





安藤 美咲
Andou Misaki

CV：北见六花
身高：149cm
三围：B86/ W55/ H84
血型：B 型

澪的学妹。因为出身于有一定名望的家族，她为了不给家门抹黑而十分努力，是一个喜欢特训的热血系少女，憧憬男子汉之间的友情。但不管哪方面都做不到最好，意外地让人感觉笨拙。感情表现丰富，经常生气和掉眼泪，格外敌视家族实力比自己家高很多的澪……不过，那不过只是傲娇的极端表现而已。

桃乐丝・达文波特
Dorothy · Davenport

CV：桃井いちご
身高：161cm
三围：B75/ W58/ H82
血型：B 型

寄住在澪家，与澪的关系不明，不过她总是以女仆的姿态出现。是个英国土生土长外国少女，祖父是日本人，继承了四分之一的日本血统。为了学习日本的语言和文化，在日本的网络上长期游荡，染上了重度宅属性，目前的趣味竟然是舰○。很喜欢和食，虽然不管怎么吃都不胖，但胸部貌似也完全不会成长，这让她十分苦恼。





鈴木 美羽
Suzuki miu

CV：上原あおい
身高：152cm
三围：B71/ W56/ H79
血型：A 型

在一个比起普通家庭稍稍清贫一些的父女二人家庭里长大。对待男性重度怕生且十分害羞。即便如此内心依然拥有勇敢前进的决心。虽然感觉畏首畏尾，但从来都直言不讳，甚至让人感觉有毒舌属性。澪与她的邂逅便是故事的开始。



Comment

Purple Software 在尽力前两年的『ハピメア』以及其 Fandisc『ハピメア Fragmentation Dream-』之后，逐渐重新稳定下来，找回了往年的底气，在去年年底的时候又公布了新作『クロノクロック』(通算第 19 部作品)，可见已经走上一年一作的正轨。

本次新作画师保持了前两作的阵容，继续由以"火箭胸"闻名的克和萌系主流风的月杜尋担任原画，因此新作整体画面风格与『ハピメア』差别不大。而更让人在意的是，剧本方面启用了实力派写手御影，这也是御影时隔两年的新作，不由得让老玩家的期待倍增。

实际上,『クロノクロック』最初来源于御影在个人主页上公开的企划和剧本，紫社的制作人石川泰过目之后主动与御影取得联系才有了正式的企划，这种形式对于紫社自己来说也是一种新的尝试。而在采访中，御影指出『クロノクロック』将是一部"体验快乐的校园生活，与女主角们发生王道展开，最后让人感动落泪"的故事，并表示相对以前的作品，本次会更加注意让作品的过程更有趣。让故事的展开和人物对话变得有趣固然重要，不过笔者还是希望御影能够一如既往地写出他应有的内涵和底蕴。▲

微笑动画月刊报

▲视频编号使用方法：
在浏览器中输入以下网址，然后把 sm 开头的编号复制到最后斜杠后即可（需要注册登录）。
http://www.nicovideo.jp/watch/

■ 特约栏目主持 / 蒲牢
■ 责编 / 稗田阿吃
■ 美编 / 塔里

羊年大吉！开年当然要先说点开心的事情～冬季新番都已经开播，Nico 上舰娘的动画版和东京食尸鬼二季等都是正当红。各动画使用的质量上佳的 OP、ED 等的翻唱也开始在 Nico 出现，下个月大概会迎来爆发吧，顺便大家观察制作名单时候大概也会发现为动画供曲的 P 主真是越来越多了呢。另外年初是日本大量大型 event 和 Live 频繁举办的时期，比如一月底二月初就有歌王子和 lovelive 的 event，然后 3 月 22 日还将举办“ウタカツ！スーパーライブ 2015”这一名字的 Live，从释出的第一波名单来看，clearnero、ぐるたみん、96 猫、Gero、samfree、赤飯等不少人气唱见加盟，还有不少如八王子 P、ゆよゆっぺ等 P 主，预先售票已经开始，有兴趣的可以多关注。上个月提到了 DMM 旗下的新页游『刀剑乱舞』的开服，本月这部刀剑拟人化的作品就彻底红火了起来，不光是对面岛国，国内的小伙伴们也热衷于赌刀了，游戏中的人气角色如“三日月宗近”、“小狐丸”等也开始有大量同人画作出现，不久也肯定会出更多相关周边和塑料小人吧。

【初音ミク】さよならだけが人生だ【オリジナル】

番号：sm25466139　作者：伊東歌詞太郎

本月初始，先推荐这首由当红唱见伊東歌詞太郎原创的 Vocaloid 作品，以前曾经数次讨论过关于唱见加入到 Vocaloid 作曲方面来的问题。的确在某一方面成名之后，人际关系等都会有不少有利的地方，比如这首作品中，以往多数由 P 主一人包办的全部工作伊東歌詞太郎就只负责了作词作曲两项，编曲、调声等都由他人担任，大大降低了工作量，如果各方面协调得当，也会出现相当优秀的作品。这次的这首作品，就已经在排行榜前三徘徊了好几天，也曾拿过第一，真心是不错的成绩。





【初音ミク】このふざけた素晴らしき世界は、僕の為にある【n.k】

番号：sm25379507　作者：n.k（えぬけー）

其实从歌名（这可笑而又美妙的世界，是为我而存在）来看，貌似是一首有点中二的曲子，不过听完之后，不管从旋律还是具体歌词来看，其实并不是这样 w 整个歌词的情感变化一直从世界为遇见你而存在到无论如何都找不到你，再到最后的带着希望和喜悦的收尾。这首近期好评度非常高的作品，mylist 数已经超过了评论数（Nico 非常注重作品的 mylist 数）。作品曲风为和风 Rock，PV 虽然简单但是有不少不属于歌词有些像自言自语的台词显示在间奏时，成为了整首歌的另一个亮点。当然，洗脑度颇高的“やんややんややーいーやー”重复唱段也是功不可没。蛇足的翻唱版也已经出炉→『このふざけた素晴らしき世界は、僕の為にある【蛇足】（番号：sm25448778）』。



NICO NICO

Out of Spiral【IA】

番号：sm25475026　作者：ナタ P

时隔三年半之后ナタ P 的新作，也难怪被挂上了“三年寝太郎”这样的调侃 Tag。ナタ P 也是一位古参 P 主，mylist 最早的作品可以追溯到 2008 年 1 月，08~11 期间非常高产，主要使用的 Vocaloid 软件有鏡音レン・リン、神威がくぽ、巡音ルカ，也有初音ミク的曲子，2008 年间最主要使用鏡音レン・リン，当时的曲子中低声部的调教颇受好评，后来使用がくっぽ之后，名曲『【神威がくぽ】バタフライ【オリジナル曲】(番号：sm4144990)』和『【神威がくぽ】月色回帰【オリジナル曲】(番号:sm7763050)』也都是出自他的笔下，这次时隔 3 年多再投稿，使用的是 IA，前奏就异常抓人，主旋律非常容易上耳，是一首虽然乐曲结构简单，但初听就会觉得悦耳的作品。



アイのシナリオを歌ってみた ver あほの坂田

番号：sm25460600

唱见区本月翻唱动画『魔术快斗』这首由 HoneyWorks 创作的 OP『アイのシナリオ (番号：sm25402016)』的有不少 (比如 un:c（あんく）的版本 (番号：sm25472101))，挑了あほの坂田的版本，主要是想提一下あほの坂田此人。上期有提到声真似的话题，あほの坂田也是此间的佼佼者，他非常擅长模仿声优杉田智和。以前也投稿过很多高人气的声真似翻唱作品，也会有这种所谓“认真”地唱歌的作品，真声本身偶尔也有和杉田智和相似的地方，但是他的唱功其实相当棒，得益于声真似的经验，间奏的台词真心棒。近几年认认真真唱歌更像一个普通唱见呢 (总有种转型成功的感觉 XD)！所以特地推荐一下他和他的作品。最后要提地提一下 HoneyWorks 本月竟然有一首中文 Vocaloid 原创曲投稿『『魔法旋律』HoneyWorks feat. 心華(番号：sm25510862)』呢 XD



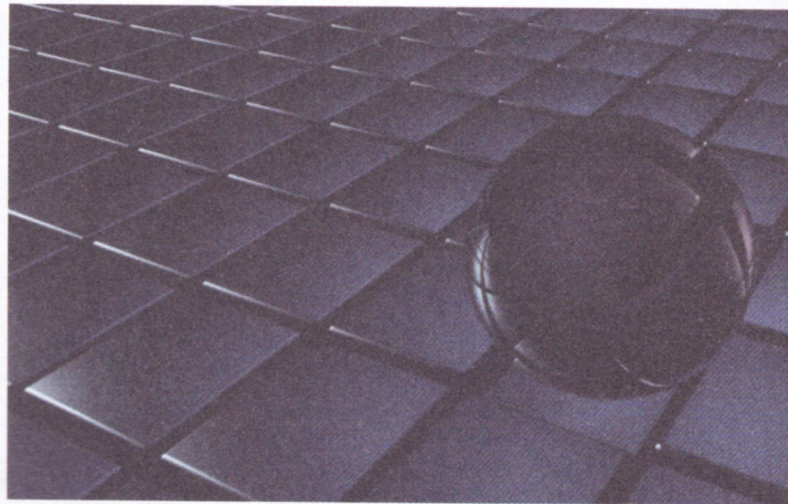
【ロボ効果音】艦これ1話出撃シーンをガンダムにしてみた

番号：sm25307070　作者：オルニティ

不论在岛国还是国内这边，这回『艦これ』的动画版都是热度十足，Nico 上一些衍生作品也开始出现，其中这一个将本身舰娘出击的画面配上了高达出击的音效……竟然毫无违和 _(:з)∠)_ 谁说萝卜动画是男人的浪漫啦，看我们一堆萌妹子出击也照样燃爆呀XD 其实本月『刀剑乱舞』也开始有Nico衍生出现，具体的推荐我们留到下一期作品更多一些时候再一起介绍 ~



本月 Vocaloid 版还有如 ATOLS 的新投『【初音ミク】キーウィ【オリジナル】(番号：sm25458449)』或是 40mP 为今年的雪初音所写的曲子『【初音ミク】Snow Fairy Story【SNOW MIKU 2015 テーマソング】(番号：sm25465455)』投稿，另外唱见版不知道是不是因为ゆよゆっぺ开始为动画供曲的关系，他的旧作『Lia』也被拿出来翻唱，如『Leia　歌ってみた【そらる】(番号：sm25380623)』，奏见那边『スマブラ 64 の曲をメドレーにして弾いてみた【ピアノ】(番号：sm25476314)』非常适合做作业 BGM，总体来说开年这一月算是挺丰收的一月。最后要提到一个悲伤的消息，曾经演唱过动画『攻殻機動隊』OP，也和菅野洋子等作曲家有大量合作的俄罗斯女歌手 Origa 因病去世，Nico 上她最著名的两首歌曲『【高音質版】攻殻機動隊 – rise(番号:sm7198906)』和『inner universe (番号:sm3584206)』也有不少听众去留言表示哀悼。本月就到这里，在此祝大家年假愉快！要相信吃吃吃什么的并不会发胖的呀 XD 年后回聊咯 (o´・∀・)ノハーィ▲



图片提供 IMAGE SUPPORTED BY

作者：Domotolain
出自：『少女幻灯机』 出品：U235

华丽的蓬蓬裙，夸张的头饰，与众不同的气质与语气，这种设定的角色在 ACG 作品中并不少见，水银灯，黑猫，桐敷沙子，古户艾莉卡，丹特丽安，太多太多——大家都称呼她们为“洛丽塔”。不仅仅在漫展，现在很多城市街头也出现了越来越多的穿着这种风格的少女们，如果贸然对她们进行拍摄或者搭讪，她们会以“这不是 COSPLAY！”而断然拒绝。那么，到底什么是“洛丽塔”，和“萝莉”、“COSPLAY”有没有直接的关系呢？

丝带、花边与少女梦
——Lolita Fashion 科普

■文/月影遥 ■责编/如月千华 ■美编/塔里

Lolita 洋服是什么?

Lolita，是基于中世纪古典“巴洛克”、“洛可可”风格的贵族穿着，以其样式为基准，集合现代流行时尚文化设计制作的复古服饰统称。现在，更多的爱好者认为Lolita是指穿着这种服饰，并视为一种生活态度的流行风格。她们统称为“LO娘”，并将服装统称为“LO装”。虽然确实很多LO娘本身也是通过ACG作品接触到Lolita文化，但是大部分LO娘对误认为这种穿着打扮是“扮嫩日本小萝莉”和“COSPLAY爱好者”的路人非常不满，因为这种生活方式代表的是一种对古典文化的传承和对自身审美心得的体现。

Lolita 洋服的现代发展

1970年，日本原宿的“Milk”店铺开业，以不同以往的风格设计日常服装为理念，开始了Lolita服装的贩卖。之后从milk中独立的村野惠创立的“Jane Marple”品牌，更以“把一些古典的元素变得时尚又不易被时代淘汰”的设计方向，也深受当时潮人的追捧。所以，milk牌子也被视为现代洛丽塔风格的始祖。1980年代，著名时装品牌“pink house”的主力设计师金子功发起的少女风格风靡全球，虽然还没有“洛丽塔”这个称呼。

进入1990年代以后，以杂志『女性seven』发起的“洛丽塔时尚风格”词汇报道



Tips：巴洛克

“巴洛克”指自17世纪初至18世纪上半叶流行于欧洲的一种主要艺术风格。继承了文艺复兴时期确立起来的错觉主义再现传统，但却抛弃了单纯、和谐、稳重的古典风范，追求一种繁复夸饰、富丽堂皇、气势宏大、富于动感的艺术境界。在宫廷服饰流传下来的图谱中可以看到：以裹胸收腰作为开场白，以巴洛克时代如贵族般缀满蕾丝花边的夸张袖子作为情节发展的高潮，这部有关古典主义戏剧的“脚本”充满着华贵的气氛。层层叠叠的裙摆，在细节上将繁复且精细的做工体现得淋漓尽致，再融合流行剪裁与时尚元素，像蝴蝶结、褶皱等，创造出亦古亦今的别样风格。

“洛可可”风格相比巴洛克更加细腻柔媚，在欧洲宫廷中大行其道，尤其在著名的法国末代皇后，众多LO娘公认的向往其审美情趣的知名美女玛丽·安托瓦内特的时装橱里收藏了为数众多的洛可可风格服饰。装饰着各色宝石和鲜花的华服，搭配水果甚至船帆的头饰，高耸的假发，在将女性魅力衬托的别样耀目的同时也更为随心所欲。



开始，终于对这种风格显著的服装有了统称，BABY，AP 等洛丽塔专属系华丽大牌也开始慢慢崛起。但是当时的风格和现在的有很大不同，以纯色配色和幼稚园风格为主的设计，现在已经不大流行。与此同时，英国知名潮牌“vivienne westwood”也在设计中融入了不少十九世纪胸衣和古典裙装的元素设计，让复古风潮又重新开始吹起。

2000 年以后，日本的洛丽塔已经成为一种主要风格。2009 年，日本外务省任命知名 Lolita 模特青木美沙子为 kawaii 大使，负责海外洛丽塔风格时装推广活动，更于 2013 年 2 月，在福冈市建立“世界洛丽塔时装协会日本协会”，青木美沙子为会长。

中国的 Lolita 风潮几乎是和 cosplay 这一舶来品同时进入的（这大概也是很多人误会 Lolita 和 cosplay 关系的原因）。2000 年以后，随着越来越多的日本文化输入，洛丽塔作为展露个性、



▲青木美沙子



▲中国风洛丽塔



表达自我意识的一种穿着方式，被中国越来越多的年轻女孩子接受。最开始的大部分 Lolita 牌子，都是以仿照日本的款式制作纯色复古风格为主，随着设计的发展，近年来，越来越多的时尚服装制作方式，如印花、烫金、刺绣、植绒等现代工艺也被大量使用在这些独立品牌中，更有“中华风 LO”这一个独属于中国品牌的设计风格，正在慢慢引领世界洛丽塔潮牌潮流。

LOLITA 服装的特点及经典角色

作为一种服装风格，LOLITA 当然有其显著区别于其他服装的特点。最为显著的一点应该是，洛丽塔风格一般都有较为大摆的裙摆（王子风格除外），并且大部分都不会暴露出上身的肌肤。依照穿着风格不同，主要分为哥特洛丽塔、甜美洛丽塔和古典洛丽塔三种，并且有“王子风”“PUNK 风”“水手风”“森女风”等其他变种。

哥特洛丽塔



哥特洛丽塔是迄今为止最著名的洛丽塔风格，由于太有名，甚至在某些场合以此风格命名了所有的洛丽塔风格的裙子（其实在日本很多场合就会将 LO 娘统称为 Gothloli）。虽然名字叫哥特式洛丽塔，但是风格和西方文化所指的哥特是不同的，化妆就不会同于西方哥特使用的白的粉底和黑色的唇膏，更注重要优雅。哥特洛丽塔在很多程度上也吸取了西方服饰的影响，使用如十字架，蝙蝠，棺材一类的图案。服装也打破了纯粹的黑色，常见颜色如酒红，绀色，深紫色，白，银和金等。但是并不是所有的黑白系配色的洋装都是哥特式的，甜系也有很多黑白配色的。主要还是根据服装的整体搭配和气质来判定是不是哥特风。

水银灯

From :『蔷薇少女』

无论是金丝绒的材质，十字架的绣花装饰，还是蔷薇花的发带，都是哥特系 LO 娘的标准装备。

黑猫（五更琉璃）

From :『我的妹妹哪有这么可爱！』

甫一见面就被人吐槽“水银灯？！”的黑猫当然也是哥特 LO 娘队伍里的领军人物，不得不说的是黑长直姬 cut 这个发型也是哥特系 LO 娘的标配。（说实话，国内大街上看到姬 cut 的



妹子，即使没有穿 LO，也十有八九是 JK 娘或者原宿系妹子，大概只有日系妹子才能接受这种前后长短不一的时尚发型？）

塞蕾丝缇雅 · 罗登贝克

From :『弹丸论破』

超高校级的赌徒，傲娇又自私的大小姐，双钻头双马尾让众多 COSER 相当难以把控好真实造型的一枚哥特 LO 娘，却在面对死亡时能说出“下辈子一定要当玛丽 · 安托瓦内特！”想必也是 LO 娘心浪漫的一种吧。



甜系洛丽塔



在所有的洛丽塔风格里，甜系大概是喜欢的妹子最多的一类。看起来天真纯洁又无辜，使得很多少女心的萝娘都专精这种风格。这种风格就是要给女孩带来甜蜜的感觉到极端。用漂亮的假发，精美的化妆，巧思搭配的首饰等各种小细节，全身精致装扮，让女孩子看起来就像甜美的大棉花糖一般，成为人群里的焦点核心。服装通常是柔和的颜色，如粉红色，蓝色或淡紫色，浅蓝，薄荷。但也有红色，白色，黑色，黄色和深蓝色。印花的主题主要是的童话，糕点，玩具，鲜花或其他浪漫的主题。或者使用特有图案的面料，包括格子呢，格子，心，星星花等。五颜六色的假发和夸张的大双马尾一般也是这种风格的 LO 娘的最爱。

小叽
From『人型电脑天使心』

其实小叽到底算不算 LO 娘这个不太好说，因为一般来说 LO 娘的要求是“不要性感”，但是小叽有很多裙子都是高开叉大露背。不过，从颜色粉嫩、细节装饰多这点来说，小叽的服饰还是非常符合甜系 LO 的标准的。





木之本樱
From：『魔卡少女樱』

小樱的好基友知世本人的私服穿着其实也非常符合 Lolita 的特征，不过最让人羡慕嫉妒恨的一点当然是“我的好基友是手作达人”！除却非常明显有特征的战斗服，小樱的很多服饰都非常符合甜系的标准。

古户艾丽卡
From:『海猫鸣泣之时・散』

虽然是毒舌又傲娇，不过装扮还是萌萌的甜系无误，粉嫩的多层蓬蓬裙，大大的姬袖，蛋糕风的花丸头饰，就是如果蛋糕一样甜美的少女啦。





其实也
嫉妒恨
”！除
多服饰

萌萌的
姬袖，
甜美的



古典洛丽塔



图片提供：neverland 原创店
淘宝旺旺：soufflesong

如名字，这是一个深受古典潮流影响的风格，如文艺复兴时期，巴洛克，洛可可，伊丽莎白，维多利亚和爱德华七世时代等。风格的特色是较为沉稳，较多使用如咖啡、酒红、绀色等衬托肤色和气质的颜色，精致的印花或者考究的纯色选料，搭配不太繁复的款式和较为沉稳的版型，使得很多年龄稍大的LO娘更偏爱这种风格，也有很多妹子会在日常生活中选择这种穿着风格。

丹特丽安

From :『丹特丽安的书架』

精细的蕾丝花边，一丝不苟的蝴蝶结头饰，考究的大裙摆和风琴褶，浓浓的古风韵味自然是古典系 LO 娘的代表了。

大道寺知世

From :『魔卡少女樱』

虽然她给小樱的衣服基本上都是做的战斗服和甜系，但是知世本人的穿着都比较符合古典系的风格，也更符合她大小姐楚楚可怜的气质呢。



王子风（基佬风）

并不是只有妹子能有洛丽塔的梦，也不是只有蓬蓬裙才是洛丽塔。基于十八和十九世纪欧洲宫廷男装的王子风就是这样的存在。小礼帽，马甲背心，马裤或者燕尾外套，搭配诸如领带，链条，绑带，条纹袜子等小物，王子风也是在茶会时最容易勾搭到妹子的穿着方式。当然，这种穿搭男女都适应，不过，你们懂的，看脸！

夏尔·凡多姆海恩

From『黑执事』

夏尔虽然是男孩子，但是枢娘对服饰的设计把握非常到位，帅气又利落，小配饰设计也别出心裁，可以说是典型的王子风 LO 装搭配呢。



苍星石

From『蔷薇少女』

身为蔷薇少女里唯一的男装装扮，苍星石却是 5 人里最温柔稳重的，这大概也和她不同于其他几位少女的穿着风格有关吧。



和风、中华风

大概因为 lolita 本身是日式流行文化，日式的设计师也脑洞大开的设计了一种融合和服的华丽、大正风的端庄和 lolita 的俏皮的风格。使用各种和服常见的传统花纹设计，保留和服最有特色的领、腰带和大袖，下身却改成了洛丽塔式的蓬蓬裙，这便是既现代又传统的“和风洛丽塔”了，这种风格也特别受到从 cosplay 坑跳 LO 坑的妹子的喜爱。同样的，融入了中国传统服饰元素的，被称为“中华风洛丽塔”。

川壁桃花

From『桃华月惮』

『桃华月惮』中的校服非常有中华风洛丽塔的风格，青花瓷元素的点缀和俏皮的 A 字裙使得穿着的少女既古典又柔美。而在游戏原作 PS2 版的插画中这件粉色的却是典型的和风洛丽塔，樱花风的印花和华丽的蕾丝百褶裙都衬得桃花妹子复古又娇俏。





▲『桃华月惮』PS2 版封面

夜夜

From『机巧少女不会受伤』

虽然洛丽塔风格本身是不主张性感的，但是天真乖巧的夜夜穿着的却很有和风洛丽塔的风格。大概因为传统和服的下装不适宜战斗，只有洛丽塔风格的小裙子才能体现轻飘飘的少女感吧。



LOLITA 如何购买？

相信对于很多人来说，都会首先考虑“淘宝”！不过，其实，放淘宝一搜，很多人都会迷惑，有很多衣服似乎看起来都不错，但是价格差距很大。不过其实，淘宝上有很多盗图店和山寨店，图和实物差别特别大，质量也和原版差别很多。一般来说，日牌的连衣裙价格都在千元以上，国牌的原创价格也从两百多到八九百不等。建议各位爱好者在购买前，可以先查阅 Lolita 贴吧，或者在本地的 Lolita 聚会 QQ 群里咨询各位资深的 LO 娘，以免花钱买到劣质的商品。

大部分 Lolita 品牌的服饰都是限时贩售的，不同于普通淘宝店会一直热卖热门款式，Lolita 的服饰由于制作的难度，基本上只集中在一批次出货的数量里（由于布料和一般市面的布料不同，所以一般 Lolita 店铺的料子都是特别定制的，每一批次的出货数量会根据预约或者店头反馈的情况来决定），所以如果有看中的服饰最好是当时就剁手购买，不然的话如果成为了纪念款，甚至会有可能转二手价格更高哦。日牌的话，可以找代购帮忙预约或者自己刷官网（一般接受 paypal 或者跨国汇款的），国牌的话，注意征集或者上新时间，第一时间记得淘宝抢购哦。还可以到 Lolita 交易吧去看看，有时候会有妹子们转让仅试穿过的不太合身的衣服。

知名品牌介绍

日牌介绍

baby,the star shine bright



诞生自 1980 年代的老牌洋装品牌，每种风格都有涉猎。印花设计精致又充满少女气息，纯色款式华丽繁复，热门款式每次放了设计图就被一抢而空。经常和电影、电视剧、宝冢剧等合作，最著名的相关作品就是『下妻物语』，基本上就是围绕 baby 这个牌子本身展开的（作品里那个娘炮社长和现实的社长很不符啦！虽然社长也是男性没错了）。在热门电视剧『legal high』里也时不时有 LO 娘出来打酱油。

Angelic pretty



前身为诞生于 1970 年代的老牌洋装品牌，主攻甜系，也有一些古典系的设计。偶尔也会和 ACG 作品的联动，比如『Macross F』女王的打歌服等。每次上新贩售可以说是 LO 娘的战争，官网也是上新瞬间立马挂到当机。

Mary Magdalene







是日本老牌 classic 系 Lolita 品牌，主打素色日常款。风格温柔,很有大家闺秀的气质，所以也是国内山寨盗图店的最爱，希望各位妹子购买时睁大眼睛。由于开仓时间不定，每次开仓的数量也较少，所以不是特别好购买到。不过该品牌会有定期开放再版投票，如果有特别喜欢的款式可以多多关注品牌官网的上新情况。

Innocent world



较知名的古典系洋装品牌，印花设计别具风格，款式较为日常，较适合爱好印花系的新人 LO 娘入坑传教。

Victorian Maiden



较知名的古典系洋装品牌，基本是纯色款，版型非常好，适合年龄稍大的 LO 娘通勤穿着。

国牌概述

由于国内的牌子越来越多，贸然带上网址也好像有做广告的嫌疑，所以建议各位妹子还是自己上百度 Lolita 贴吧和征集专用的“有米的日子”贴吧去看看，扫盲贴内有每个牌子的具体链接和风格分析，repo 贴也可以很直观的看到介绍，总的来说，能一眼截中，荷包允许的范围内购买 Lolita 服装是最好的。不过就笔者作为一个大龄天空树（身高超过 167）的日常系 LO 娘个人喜好来说，比较推荐的有以下几家（可以搜店铺名找店铺的）：

CLA 风：表面咒语、JS 洋装贩售、neverland（原名 soufflesong）、SW- 青蒿等
Gothic 风：Krad Lanrete、新路德维希、东之森等
甜系：棋子物语、INFANTA、魔法秘药、pumpkincat、长耳朵与尖耳朵等

其他牌子不是说不好，只是不太戳笔者或者笔者没买过，笔者很穷的。所以这是一个完全个人口味的推荐，还是建议各位妹子自己去多看，多选。

常见 Q&A

Q：我需要多少钱才能 COS 一次 Lolita？

A：这个问题可以说是 LO 娘群讨厌 NO.1。首先要记住，Lolita 的定位是日常可以穿着的服饰，就算有些很次，但依然是以日常可以穿着来设计的，无论是选料都是亲肤的料子（众所周知，很多 COS 衣服都是制服呢等比较不透气的料子），还是都有较为松软的里布，以及考虑实际季节性的厚薄，都是和 cosplay 追求夸张效果是不同的，而且，Lolita 的主旨是“做你自己”，而不是扮演别人。然后我们把问题回到“多少钱”上来。基本上国内大部分 Lolita 单裙子的入门价格大概在 500 元以内，裙撑几十元，这就是硬件标配了（不穿裙撑的话印花都皱在一起看不出来，我觉得还是配裙撑才好看），其他比如内搭衬衣，假发，配饰，专用袜子和鞋子，笔者觉得不是非要在 LO 店买的。普通淘宝店也有很多好看的衬衣、发饰、袜子和鞋子可以搭配的，总的来说比较节省的话控制在 700 元内就是一个非常符合大众审美的 LO 娘了，怎么说也还是比去大商场买一趟专柜便宜的。





Q: 到底这种 LO 装和情趣店 50 元一套的有啥区别？情趣店不是也有很多 Lolita 衣服只要 50 元么？

A：情趣店的衣服的质量其实非常好辨认，漫展里有些小妹子穿着的仅仅比大腿根部长一点点的反光布加劣质蕾丝服饰就是情趣店出品居多。既短，材质又不亲肤，与优雅浪漫四个字毫不沾边。情趣服饰更多的是为了让伴侣感到愉悦，和 Lolita 倡导的“做梦想中的自己”还是有一些差距。

Q：为什么 LO 娘那么讨厌被拍？

A：这个问题就和楼上相辅相成了。如果你穿着觉得仅仅是“今天比以往漂亮一点”的标准出门的衣服，结果被路人指指点点还拍了发朋友圈，想必你也会觉得有些尴尬。大部分人讨厌被拍的原因只是很多人在配图的时候会配上不太礼貌的语句，而且你知道的，女孩子不 P 怎么能发照片！！！（这一句是开玩笑）。其实说实话笔者本人是不太介意被拍的……只是会和别人说“你不要偷拍，偷拍表情很囧的，不然我和你合影吧。”大概因为太奔放，所以别人反而被吓跑的也有……

Q：这些衣服都只能网上买，我好不放心！怎么解决？

A：淘宝网这么多年，已经很先进了。如果真的质量有问题，可以找商家退换。但是如果是因为拿到手试穿的以后发现颜色不适合或者款式驾驭不了，可以在 Lolita 交易吧或者微博“没米肿么办”那里登记转让二手。如果想要淘淘成色较好的便宜旧款或者求求没抢到的热门款，也可以在这些地方慢慢物色。

Q:Lolita 的印花裙子为什么看起来和一般的印花裙子不一样？

A：Lolita 印花款最吸引人的一点就是印花全部都是具体意象，而不是普通淘宝店单纯以几何图案来设计。几乎每一款印花裙子都是有一个具体的设计理念的，比如水母、海盗、旋转木马、油画、小动物等等，有些裙子甚至是



用印花讲诉一个故事。这也是很多人痴迷于选购 Lolita 印花裙子的原因。

Q：为什么很多店铺的裙子都限量贩售?

A：正因为一款 Lolita 服饰无论从设计还是制作都比较费心，材料和辅料大众市场上都比较少见，尤其是印花款，从面料设计、面料挑选到辅料配饰都需要亲力亲为，而且大部分 Lolita 店铺并不大，所以制造一款裙子的数量基本上就是他们准备的面辅料数量的极限。如果非常受欢迎，再版呼声非常高，很多店铺都会再版之前的裙子。一般情况来说，还是第一时间下手购买相中的裙子比较好。

Lolita 裙子的穿着要点



经过上面的科普，各位读者有没有觉得有些想要尝试这种风格了？但是是不是时常在微博、贴吧等地方看到各位资深 LO 娘说某些人是"痛 LO"，害怕自己的穿着有什么不适合的地方被人指指点点？在本文最后我们稍微介绍一下一些穿着要点和搭配准则。

不要奇怪的性感。虽然青木美沙子说过，"作为洛丽塔无需性感"，但是欧美那边也有不少性感混搭法穿 LO 装的，如鱼骨束身胸衣搭配哥特半裙和华丽头饰等，其实效果也是不错。这里所指奇怪的性感，是指比如拿一件非常明显是甜系或者古典系的衣服，却不穿内搭衬衣，光膀子挤出乳沟效果等等。这是非常容易被人诟病的穿法。总的来说，还是要根据衣服的风格和特性来搭配比较好，不要硬歪。

不要偷懒不换鞋。其实笔者觉得穿 LO 装不是非要穿圆头皮鞋，尤其哥特和古典本身就是年龄稍大的 LO 娘穿着风格，略带跟的简洁优雅小皮靴啥的也是非常不错的。但是球鞋、UGG 式雪地靴等，千万不要因为"我懒得穿有跟的鞋"就拿来搭 LO 服，真的非常违和。

不要搭配奇怪的头饰。其实有些妹子初次穿着 LO 服，不好意思直接搭配原配的华丽头饰，比如帽子或者蝴蝶结发卡，也是可以理解的，但是笔者建议如果要配头饰，最好配同色系的，比如小发卡，小发圈之类，都非常好。但是有些妹子偷懒拿女仆装的白色发圈一类来配印花裙子，就真的很奇怪了。

以上三种是新人最容易犯的问题。总的来说，多看看时尚穿搭。Lolita 说到底是一种时尚风格，如果你自己都觉得违和那就肯定最好不要这样没跑了。讲究全身风格的呼应即可。有些人容易脑补"穿 LO 不能吃麻辣烫！""穿 LO 不能啃玉米棒！""穿 LO 不能吃路边烧烤！"以上这些不能的事笔者都干过。穿衣服是做自己，不是衣服穿自己，所以不要太在意这些！不过，如果有打算把衣服转掉，最好不要穿去吃火锅，你们懂的。▲



惊潮荡霰霞

——『舰队收藏』“朝潮”型驱逐舰篇

The frightened Asashio Duang Arare&Kasumi
——『Kantai Collection』Asashio Class Destroyer

■文 / wakesnow ■责编 / 稗田 ■美编 / 塔里

“朝潮”型驱逐舰
Asashio Class Destroyer

1934-1935 年间旧日本帝国海军（以下简称“IJN”）所建造的条约型军舰饱受复原性问题困扰，最终导致了“第四舰队事件”之类的悲剧发生。其中“初春”型、“白露”型等条约型驱逐舰即便在实际排水量严重超出条约限制的情况下，其性能也难以满足 IJN 要求。1934 年的 IJN 第二次军备补充计划（“丸二扩军案”）原本计划建造 14 艘“海风”型（改“白露”型）驱逐舰，随着日本决意退出『伦敦海军条约』，IJN 也自然可以摆脱之前『伦敦海军条约』对驱逐舰吨位的限制，因而调整了建造计划：改“白露”型驱逐舰建造计划调整为 10 艘，并进行重新设计，最终成为了“朝潮”型驱逐舰。

舰体上“朝潮”型驱逐舰采用之前特型驱逐舰的设计，吨位也比之前的特型驱逐舰、“初春”型、“白露”型大幅提升，达到 2000 吨以上，在一定程度上改善了 IJN 之前多型驱逐舰头重脚轻的问题；武备上，主炮配置也采用了特型驱逐舰的配置，而鱼雷则继承了“白露”型的配置；而“朝潮”型最大的特征是首次采用了交流电力，因而可以与陆上电力系统直接连通。

“朝潮”型随着舰体的大型化、重型化影响到航速与续航力，引发了实装部队的不满。针对这一问题，IJN 随后推出改良型号“阳炎”型——IJN 太平洋战争时水雷战队的核心主力。

『舰队收藏』里驱逐舰各个型号之间的初始数值差异较小，但是仍然可以划分出几个层次：

第一阶级：“岛风”型——IJN 寄予厚望的次时代驱逐舰、“秋月”型——吨位已经逼近轻巡洋舰的防空舰；

第二阶级：“朝潮”型、“阳炎”型、“夕云”型；

第三阶级：“吹雪”型、“晓”型、“初春”型、“白露”型；

第四阶级：“睦月”型。

“朝潮”型便是第二阶级与第三阶级的分界点，起到了承上启下的作用。“朝潮”型及以上驱逐舰作为近代化改修素材时，在加 1 点雷装的同时也加 1 点装甲，与轻巡洋舰相同（其中“朝潮”自己倒是个例外）。考虑到“阳炎”型、“夕云”型不少舰娘不能建造入手，对于新人提督而言，容易获得的“朝潮”型反倒是更容易培养起来，笔者自己当初也是靠“朝潮”型过的 3-2。但是随着稀有驱逐舰逐渐入手，“朝潮”型也跟历史上一样逐渐淡出一线。“朝潮”型的存在感也真是相当的微妙。

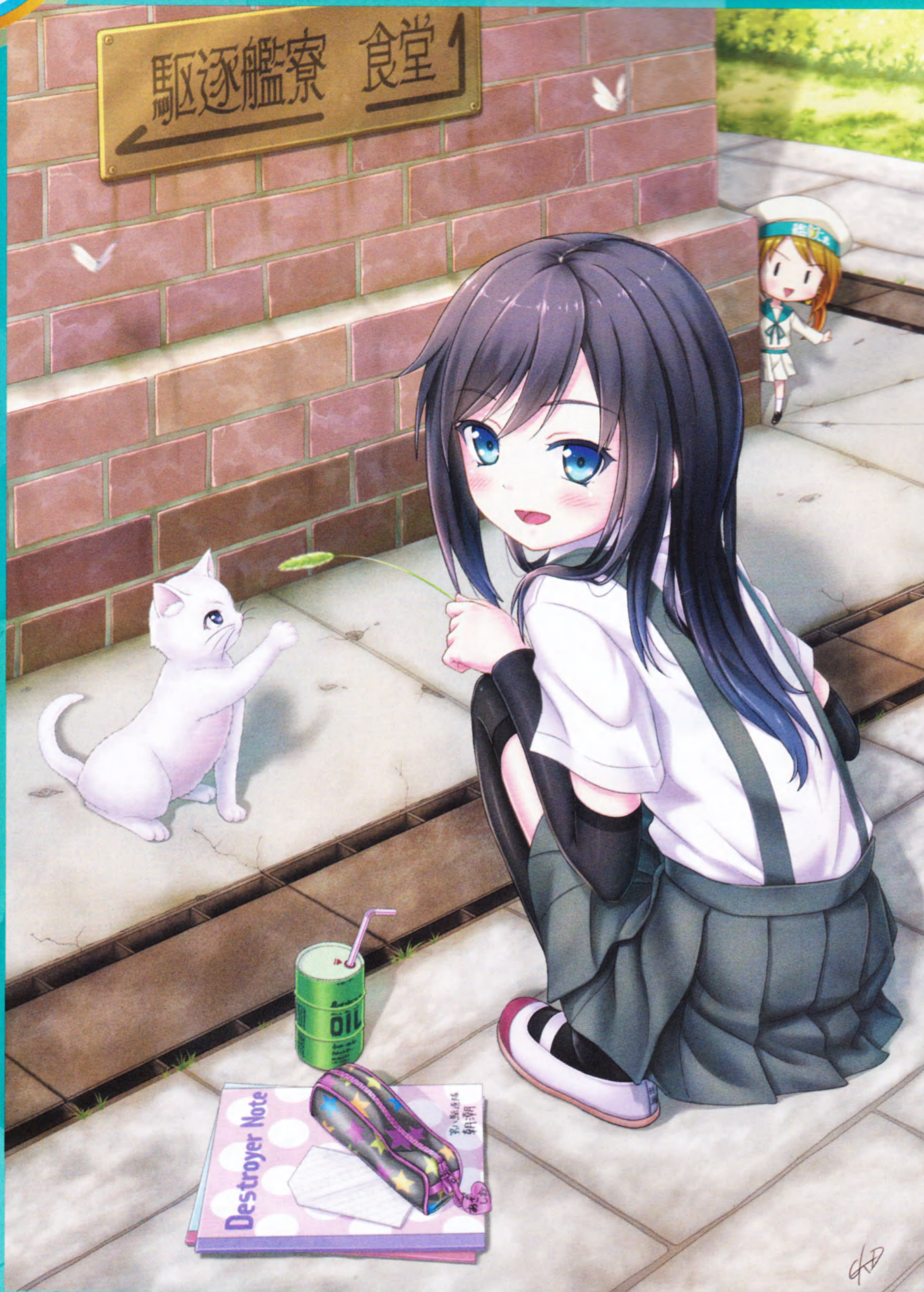
“朝潮”型在游戏中关系到 2 个编成任务的完成：“第八驱逐舰编成”（“朝潮”、“大潮”、“满潮”、“荒潮”）、“第十八驱逐舰编成”（“霰”、“霞”），新人提督在完成任务之前注意保留相关舰娘。



历史与游戏

“朝潮”型驱逐舰 1 号舰是“朝潮”二代目，初代为日俄战争前 IJN 对外采购的“白云”型驱逐舰 2 号舰。战后海自也继续采用“朝潮”这个舰名，只不过海自相对于 IJN 命名规则最大的变化就是开始正式对潜艇授予舰名，其中多以“X 潮”为名。因而“朝潮”三代目、四代目都是潜艇舰名：三代目为“朝潮”型潜艇 1 号舰（SS-562），四代目为“春潮”型潜艇 8 号舰（SS-589，后转为练习潜艇 TSS-3601）。

“朝潮”于 1935 年 9 月佐世保海军工厂起工，1937 年 8 月竣工。竣工后不久，“朝潮”的涡轮叶片发现破损，IJN 成立临时机关调查委员会调查原因，一度以为 IJN 全舰艇都可能存在这



一隐患，但最终确定这是“朝潮”型特有的问题，这便是“临机调”事件。1939 年，“朝潮”编入第 8 驱逐队，从属于第二舰队第二水雷战队。

太平洋战争爆发时，第 8 驱逐队（“朝潮”、“大潮”、“满潮”、“荒潮”）编入南方部队本队参加南洋攻略作战，先后参加了马来半岛登陆作战、林加延湾登陆作战、安汶登陆作战、望加锡登陆作战。1942 年 2 月，第 8 驱逐队在第一根据地队（轻巡洋舰“长良”、第 21 驱逐队）指挥下参加巴厘岛作战。巴厘岛作战中，第 8 驱逐队第 1 小队（“大潮”、“朝潮”）面对来袭的 ABDA 舰队（澳大利亚、英国、荷兰、美国联合舰队）以弱击强，取得了击沉 1 艘驱逐舰击伤 1 艘巡洋舰的战果，然而第 2 小队（“满潮”、“荒潮”）赶回来支援时遇到反击，“满潮”大破。撤退中“大潮”在空袭中受损，第 8 驱逐队旗舰由“大潮”转为“朝潮”。

只剩“朝潮”、“荒潮”的第 8 驱逐队随后参加了爪哇岛攻略作战。之后，第 8 驱逐队编入第二舰队第四水雷战队（旗舰“由良”）参加科雷希多岛攻略作战。1942 年 6 月，第 8 驱逐队编入中途岛攻略部队支援队，与第七战队（“最上”型四舰）共同前往炮击中途岛，“最上”与“三隈”发生冲撞，第 8 驱逐队护卫这两舰脱离战场，途中遭遇空袭，“三隈”沉没，第 8 驱逐队救助了“三隈”的生存者。10 月第 8 驱逐队编入第八舰队转移到拉包尔，11 月参加了三次对瓜岛运输作战。此后，“朝潮”参加了第三次所罗门海战、布纳增援作战及芬什港攻略作战。

1943 年 3 月，第 8 驱逐队（“朝潮”、“荒潮”）在第三水雷战队指挥下参加第八十一号作战，8 艘驱逐舰在没有空中支援的情况下单独护卫 8 艘运输船前往莱城，在丹皮尔海峡遭遇盟军大规模空袭，第一波空袭后，健在的“朝潮”开始救援僚舰“荒潮”及运输船“野岛”的幸存者，回绝了撤退命令，结果遭遇第二波空袭而沉没，这也是游戏中“朝潮”沉没台词的 neta 来源。“朝潮”沉没，“朝潮”型改名为“满潮”型（“大潮”在此前已沉没）。

游戏中，“朝潮”并没有太大的特征，作为近代化改修素材时，比其他姐妹舰少 1 点装甲，当然作为命名舰的 +1 火力还是有的。以“潮”为名的“朝潮”型 4 舰有“第八驱逐队编成”任务，新人提督需留意一下。

舰娘

从人设看，“朝潮”是驱逐舰小学生里少见的“黑长直”。短袖衬衣 + 青色背带裙 + 黑色护臂则是“朝潮”型的标志性装束，论服装统一程度的话，“朝潮”型大概是驱逐舰中最为统一的。从性格上而言，“朝潮”是一个极为严肃认真、不苟言笑的孩子，对提督也是忠心耿耿，非常恪敬职守，也算是镇守府里诸位姐役角色里面最为靠谱的之一。就连结婚后的台词都是非常事务性：“提督，这是要开作战会议吗？”严肃到不解风情的地步，也是颇为让人玩味。

在官方漫画『島風 つむじ風の少女』中“朝潮”作为“岛风”的竞争对手登场，在漫画也是一个一板一眼的优等生。在同型舰中，拜“黑长直”所赐，“朝潮”的人气也还算可以。



历史与游戏

“大潮”跟同时代的绝大部分驱逐舰所不同的是，她是初代目。二代目则是战后海上自卫队的“大潮”型潜艇 1 号舰（SS-561）。

1936 年 8 月于舞鹤海军工厂起工、1937 年 10 月 31 日竣工——同日竣工的还有“朝潮”型 3 号舰“满潮”等多艘舰艇。1937 年“临机调事件”发生后，“大潮”进行了机关部的改造。1939 年正式编入第 8 驱逐队，并担当驱逐队旗舰。

太平洋战争爆发后，第 8 驱逐队编入南方

攻略部队，先后支援了马来半岛登陆作战、林加延登陆作战，之后参加了安汶、望加锡登陆作战。1942 年 2 月，第 8 驱逐队编入第一根据地队，参加了巴厘岛攻略作战。在作战过程中，第 8 驱逐队与 ABDA 舰队遭遇，爆发了巴厘岛海战。面对优势敌人，第 8 驱逐队第 1 小队（“大潮”、“朝潮”）主动迎击，最终取得击沉 1 艘驱逐舰击伤 1 艘巡洋舰的战果——值得一提的是此时“大潮”的舰长吉川洁后来转任“夕立”号舰长，在第三次所罗门海战中再次表现出其疯狗一般的剽悍作风。撤退途中，“大潮”遭遇空袭而中破，不得不返回本土修理，旗舰也转移到“朝潮”。12 月底，“大潮”修理完毕，回归第 8 驱逐队，之后一同转移到拉包尔。

1943 年 2 月，“大潮”先后 3 次参加了瓜岛撤退作战。2 月 20 日，“大潮”在护卫从拉包尔到韦瓦克的运输船队时遭遇美军潜艇袭击，次日沉没，成为了第 8 驱逐队第一个牺牲者。

游戏中，“大潮”关系到“第八驱逐队编成”、“第八驱逐队出击”两个任务，新人提督需要留意一下，最好还是将“大潮”改造后喂满数值。

舰娘

高高的帽子与平坦的胸部，总是让人联想到另一个舰娘轻航母“龙骧”，两个人的性格也有些相似的地方。“大潮”正如她所说的“小小的身体有着大大的鱼雷”，一直给人一种人小鬼大的感觉。虽然无论是外表还是台词，“大潮”多少带着些稚气，但是她却一直保持着相当乐观上进的态度，对提督的态度也有些类似于“雷妈”——“困恼的时候就叫“大潮”来好了，我一定会守护住的！”，这样的 MVP 台词还真是让人安心。

虽然是潜艇受害者，“大潮”跟其他第 8 驱逐队的姐妹一样，在海自都转生成了潜艇，也算是微妙的缘分。



历史与游戏

“满潮”与“大潮”一样是初代目，二代目为海自“朝潮”型潜艇 3 号舰，三代目为海自“亲潮”型潜艇 2 号舰，仍在现役中。

1935 年 11 月于藤永田造船所起工，1937 年 10 月 31 日竣工，竣工后不久因“临机调事件”进行了机关部改造。1939 年 11 月正式编入第 8 驱逐队。

太平洋战争爆发后，“满潮”随着第 8 驱逐队参加南洋攻略作战，陆续参加了马来半岛登陆作战、林加延登陆作战、安汶登陆作战、望加锡登陆作战。1942 年 2 月，第 8 驱逐队编入第一根据地队，参加了巴厘岛攻略作战。当得知第 8 驱逐队第 1 小队与 ABDA 舰队交战后，第 2 小队（“满潮”、“荒潮”）紧急赶往支援，途中遇到 ABDA 舰队反击，“满潮”大破，由僚舰“荒潮”拖曳回港后返回本土修理。10 月“满潮”修理完毕回归第 8 驱逐队，随后参加了 2 次瓜岛运输作战。11 月“满潮”编入第七战队第 10 驱逐队参加了第三次所罗门海战，遭到爆击而无法航行，不得不再次由友舰拖曳回本土修理。在这次修理过程中，第 8 驱逐队其余 3 舰陆续被击沉，第 8 驱逐队被迫解散，“朝潮”型驱逐舰也改名为“满潮”型驱逐舰。这便是游戏中“满潮”中破修理台词的由来——“在我修理时，舰队全灭这样的事情不会再发生的吧？”

1943 年 10 月，修理完毕的“满潮”编入第二水雷战队（旗舰:“能代”）第 24 驱逐队（“凉风”、“海风”），开始参加特鲁克方面的运输作战，3 个月后，“凉风”、“海风”相继沉没，只剩“满潮”的第 24 驱逐队解散。1944 年 3 月，“满潮”随后编入第十战队（旗舰“矢矧”）第 4 驱逐队（“野分”、“山云”）取代之前击沉的“舞风”，并担

当驱逐队旗舰。6月，第4驱逐队作为第二航空战队（“隼鹰”、“飞鹰”、“龙凤”）的护卫参加了马里亚纳海战，救助了战沉的“飞鹰”的舰员。7月，第10驱逐队唯一存活的“朝云”也编入第4驱逐队。10月第4驱逐队“满潮”、“朝云”、“山云”编入西村舰队，参加莱特湾海战，在苏里高海峡西村舰队首先遭遇了美军鱼雷艇与驱逐舰部队的雷击，“满潮”中雷战沉，结束了其憋屈的一生。“满潮”夜战台词“蠢货，前面便是地狱啊”，所谓的“地狱”实际上便是苏里高海峡西村舰队的炼狱。

游戏中，“满潮”不仅仅关系到“第八驱逐队”相关任务的完成，更是关系到“西村舰队”一系列任务的完成，新人提督务必保留并育成一艘“满潮”。

舰娘

“满潮”历史上的经历颇为坎坷，在第8驱逐队时因长时期修理而脱离，甚至在她修理时听到了第8驱逐队全灭的消息，随后编入第24驱逐队，没多久第24驱逐队其他友舰也沉没，再次只剩她一人。编入第4驱逐队后，最后成为西村舰队的一员，成为了苏里高炼狱的牺牲者。坎坷的历程，大概造就了“满潮”孤僻、冷漠、不合群的个性，台词中多有怨言，散发着幽怨的气息，对提督的态度自然也就相当的不友好。不过这些尖锐的武装，大概也只是为了掩护自己内心的悲凉与寂寞，在“满潮”的心底，大概比谁都渴望认同与归宿。从这点来说，“满潮”与“曙”大概会惺惺相惜吧。





历史与游戏

“朝潮”4号舰“荒潮”跟“大潮”、“满潮”一样是初代目，二代目为战后海自“朝潮”型潜艇4号舰SS-565（姐妹舰为“朝潮”三代目、“春潮”、“满潮”二代目，而二代目“大潮”则是“朝潮”型潜艇的基础型，可以说基本上算是第8驱逐队的转世），三代目为“春潮”型潜艇4号舰（姐妹舰有四代目“朝潮”）。“荒潮”三代都是4号舰，也是缘分，同时三代都有“朝潮”作为姐妹舰，考虑到初代目“荒潮”跟二代目“朝潮”的故事，这对也是有着相当深远的羁绊了。

1935年10月于神户川崎造船所起工，1937年12月竣工，同样也因为“临机调事件”进行了机关部改造。1939年11月，编入第8驱逐队。

太平洋战争爆发后，第8驱逐队编入南方部队本队参加南洋攻略作战，陆续参加了马来半岛登陆作战、林加延登陆作战、安汶、望加锡登陆作战。1942年2月，第8驱逐队编入第一根据地队，参加了巴厘岛攻略作战。第8驱逐队第1小队（“朝潮”、“大潮”）与ABDA舰队轻巡洋舰3艘、驱逐舰7艘遭遇交战，第2小队（“满潮”、“荒潮”）紧急前往支援，“荒潮”冲入ABDA舰队1艘轻巡洋舰、4艘驱逐舰的中央，猛烈开火，扭转了第1小队的危局，最终第8驱逐队在巴厘岛海战中取得了相当的战果，这一战例子也是太平洋战争少有的在航空兵不参与的情况下轻型水面舰艇部队的对决，展现了IJN之前苦练水雷战队的成果。然而在这次战斗中，第8驱逐队也付出了不菲的代价，“满潮”、“大潮”大破不得不回本土修理，第8驱逐队只剩下“朝潮”与“荒潮”，由此这两舰就长期作为搭档一同作战，这就是“荒潮”与“朝潮”羁绊的起源。

1942年6月，第8驱逐队（“朝潮”、“荒潮”）编入中途岛攻略部队支援队，与第七战队共同行动，途中遭遇空袭，“三隈”沉没，“最上”大破，“荒潮”、“朝潮”小破。两舰返回本土修理，此时第8驱逐队全员都在修理中。11月，“荒潮”修理完毕回归第8驱逐队，转移到所罗门海域方面活动。1943年1月，参加了2次瓜岛运输作战，2月又参加了3次瓜岛撤退作战。瓜岛撤退战结束时，“大潮”在之前的护卫任务中被潜艇击沉，而“满潮”在之前战斗中损伤在特鲁克基地紧急修理，第8驱逐队再一次只剩下“朝潮”、“荒潮”可以出动。

1943年2月28日，“荒潮”与“朝潮”一同参加莱城运输作战（第八十一号作战），这一作战计划在毫无航空掩护的情况下，8艘驱逐舰护卫8艘运输船前往莱城，相当无谋。3月3日，舰队通过丹皮尔海峡时终于被盟军的航空兵捕捉到。盟军轰炸机采用了“弹跳爆击”的新战法，取得了很好的杀伤效果，日军舰队毫无招架之力。“荒潮”在空袭中船舵受伤，在避让的过程与“野岛”号运输舰相撞而大破，多数舰员转移到“朝潮”，而“朝潮”在救援过程中自身也中弹沉没。当夜“雪风”搭救了“荒潮”剩余的舰员，放弃了“荒潮”。最终美军发现了还在漂流的“荒潮”，进行了补刀，一枚500磅炸弹落入“荒潮”第一烟囱，击沉了她。这便是“荒潮”自我介绍中对炸弹落入烟囱的阴影的由来。

游戏中，“荒潮”自然也关系“第八驱逐队”的相关任务，新人提督请留意。



舰娘

“荒潮”跟同样是神户川崎造船所出身的重巡洋舰“熊野”性格颇为相似，也是一副有教养的大小姐性格，不过比起“熊野”更少些大小姐脾气，说话更为温和婉转，态度也更为亲近宜人。所说是第八驱逐队中辈分最小的，“荒潮”却比其他姐妹显得更为成熟，这点即便是放在整个“朝潮”型十姐妹中也基本可以成立。

不过从第8驱逐队经典的巴厘岛海战中来看，“荒潮”也是作风彪悍的武斗派，这种平时看上去温和笑嘻嘻的角色，发狠起来估计也更为吓人。因此“荒潮”在战斗中的台词也是充满了自信，让人很安心。





历史与游戏

“朝云”也是初代目——“朝潮”型驱逐舰的舰名中初代目意外的多，也算是这一型驱逐舰的特点。二代目是战后海自“山云”型反潜驱逐舰3号舰。

1936年12月于神户川崎造船所动工，1938年3月竣工服役，编入第41驱逐队。1939年第41驱逐队改名为第9驱逐队(“朝云”、“山云”、“夏云”、“峰云”)，1940年11月，第9驱逐队编入第二舰队第四水雷战队（战队司令官便是后来“西村舰队”司令的西村祥治，旗舰“那珂”）。

太平洋开战时第9驱逐队司令官为佐藤康夫——IJN最著名的“水雷屋”之一。开战后，“朝云”随第9驱逐队参加南洋攻略作战，陆续参与了美岸、林加延登陆作战、打拉根岛、巴厘巴板攻略作战、望加锡攻略作战。1942年2月27日，第9驱逐队第1小队(“朝云”、“峰云”)在第四水雷战队指挥下参加了爪哇（泗水）海战，是役中日军舰队一开始与ABDA舰队保持远距离炮雷击战，双方都毫无建树，佐藤康夫率领“朝云”、“峰云”无视上级远距离攻击命令，冲向ABDA舰队抵近攻击，一举击沉一艘驱逐舰，打破了沉闷的战局。

1942年6月“朝云”参加中途岛作战，南云机动部队覆灭后，参加了威克岛佯攻作战，之后编入北方部队。结束北方任务后，“朝云”转战所罗门群岛，先是参加了第二次所罗门海战和九次鼠运输作战，10月救助了被美军飞机炸沉的“夏云”幸存者，11月参加了第三次所罗门海战，在第一夜战中与“五月雨”一道救援了“夕立”幸存者，在第二夜战中又救助了战舰“雾岛”的大量舰员。

1943年2月，“朝云”先是参加了2次瓜岛撤退作战（“ケ号作战”），接着参加了第八十一号作战（莱城运输作战），在丹皮尔海峡日军迎来美军的猛烈攻击，近乎全军覆灭，“朝云”却继续保持好运，全身而退，并救助了大量的幸存者。同一时期，参加另一运输作战的僚舰“峰云”也被美军击沉。随后“朝云”调往北方海域，7月参加基斯卡岛撤退作战。10月“朝云”从第9驱逐队除籍，编入第三舰队第十战队的第10驱逐队（“风云”、“秋云”）。

1944年6月，“朝云”编入机动部队参加马里亚纳海战，战后只剩“朝云”的第10驱逐队解散，“朝云”编入重新编组的第4驱逐队（“野分”、“满潮”、“山云”）。10月25日，第4驱逐队主力（“朝云”、“满潮”、“山云”）与西村舰队合流参加莱特湾海战，在苏里高海峡迎来了美军猛烈的攻击，相继沉没，之前分散行动的“野分”也在同一日被击沉，一日之间第4驱逐队全军覆灭。

游戏中，“朝云”于2014年11月的秋季活动中正式实装，从E-2海域开始有掉落，至今仍然是活动海域专属掉落舰，相当稀有。“朝云”的数值与其他“朝潮”型基本一致，唯独“运”的初始值是目前“朝潮”型中第二低的——然则历史上“朝云”在莱特湾海战之前却一直相当幸运，大概是西村舰队的不幸光环在作怪吧。

舰娘

“朝云”的人设有点类似『舰队收藏』的“猫神”报错娘，给人的感觉也仿佛比姐妹们更为成熟一些，只是中破立绘就把“朝云”孩子气的一面充分暴露出来。“朝云”的性格，也颇为有趣，说她成熟吧，显然比不上“荒潮”，说她稚气吧，又仿佛也不对，如果说驱逐舰的平均水准算是小学生的话，“朝云”的精神年龄大概就是初中生吧，尚未完全摆脱稚气，却一直处处学着大人的口吻，因而会显得带点傲娇的色彩，但是并不严重。整体来说，“朝云”对于提督既没有盲目的倒贴，也没有尖锐的反感，而是稍稍有点居高临下的姿态，说话常常带点说



▲西村舰队

教的色彩，因而有些提督也将“朝云”戏称为幼驯染型驱逐舰（笑）。

“朝云”在台词中经常提到“山云”，在她眼里“山云”是一个让她放心不下的孩子，也是相当地疼爱这个妹妹（虽然历史上“山云”作为“朝云”的僚舰时间其实很短）。



历史与游戏

“山云”作为舰名，这也是初代目。二代目为战后海自“山云”型反潜驱逐舰1号舰（姐妹舰中便有二代目“朝云”）。

1936年10月于藤永田造船所起工，1938年1月竣工，编入第41驱逐队。1939年11月，第41驱逐队更名为第9驱逐队，开战前隶属于第二舰队第四水雷战队（“四水战”司令官便是后来“西村舰队”司令的西村祥治，旗舰“那珂”）。

太平洋战争爆发后没几天，1941年12月31日“山云”在支援林加延登陆作战时触雷受伤，不得不脱离战线返回本土修理，在修理过程中从第9驱逐队除籍。9月修理完毕后，“山云”并未回到第9驱逐队而是编入横须贺镇守府防备部队，执行护卫船队等任务。10月，“山云”在护航过程中螺旋桨脱落不得不由“萩风”拖曳回横镇修理。12月后，“山云”修理完毕后，一直继续从事护航任务辗转各地。

1943年2月8日，“山云”在护卫运输船“龙田丸”途中遭遇大风，又因当夜没有月光未能发现潜伏的美军潜艇，结果导致“龙田丸”被击沉。同时由于海况恶劣夜晚能见度低，“山云”也未能有效地救援“龙田丸”幸存者，结果导致“龙田丸”1500多人死亡。9月，“山云”编入第4驱逐队（“野分”、“舞风”），转移到拉包尔继续从事护航任务。11月，“山云”在护卫过程用爆雷炸出一艘美军潜艇，然后用舰炮击沉之，并救起了该潜艇的舰员，获得了难得的战果。

12月，“山云”参加戊号运输作战，编入戊三号运输部队第二部队护送运输船队前往新几内亚，途中遭遇空袭，“山云”取得了击落5架飞机的战果。

1944年2月，美军对特鲁克基地发动大规模海空攻击，第4驱逐队旗舰“舞风”被击沉。3月，第4驱逐队旗舰变为“山云”，“满潮”编入第4驱逐队。6月以后，第4驱逐队陆续参加浑作战、马里亚纳海战。7月，只剩“朝云”的第10驱逐队解散，“朝云”编入第4驱逐队，“山云”与“朝云”这才重新成为队友。10月，第4驱逐队与西村舰队合流，准备一同突入莱特湾，在苏里高海峡遭遇美军主力拦截，10月25日夜晚苏里高海峡海战爆发，第4驱逐队“满潮”、“朝云”、“山云”几乎同时中雷，“山云”瞬间沉没，舰员几乎全员战死。

游戏中，“山云”于2014年12月26日正式实装，目前只能掉落不能建造，目前确定的掉落点为：2-4、3-3、3-4、5-3的boss点，入手难度较高。“山云”数值上与其他姐妹一致，然则“运”初始值却是“朝潮”型最低的——虽然“山云”比很多姐妹都活的更晚。



舰娘

“山云”一头卷发，看上去比其他姐妹显得更为老成，而“山云”的口吻则更像是一个老婆婆一般，慢声慢气，不紧不慢，充满了慵懒卖萌的味道。乍一听，大概会把“山云”当做是如“望月”、“初雪”一样的懒虫，其实“山云”更像是提不起劲，对万事抱着一种顺其自然的淡然态度。唯一让“山云”执着的，其实只有一个：“朝云姐”。

相对而言，驱逐舰的姐妹关系一般都表现的较少，像“山云”这样的姐控在驱逐舰反倒是相当的瞩目。“山云”的姐控程度丝毫不亚于“比睿”、“山城”、“千代田”等镇守府知名姐控，言必称“朝云姐”也就罢了，还不断粘着“朝云”吵着要一起约会，让“朝云”始终放心不下，甚至会对接近“朝云”的假小子“最上”产生误会的醋意。不过尽管如此，“山云”对提督倒是比其他姐控们友好得多了，“山云”的家务能力也比“比睿”之流强太多，擅长的料理是蔬菜咖喱——还真是健康清淡的呢～



历史与游戏

“霰”作为军舰名，其实二代目了。初代目为IJN最早的国产驱逐舰“春雨”型驱逐舰7号舰。战后海自至今尚未再次采用这一舰名。

1937年3月于舞鹤海军工厂起工，1939年4月竣工。虽然是“朝潮”型第9号舰，但是“霰”实际上是最后建成的，这也是为何在

游戏中"霰"自称为最后一艘"朝潮"型驱逐舰的原因。竣工后,"霰"与同型舰"霞"、"阳炎"型"阳炎"、"不知火"共同组成第 18 驱逐队,编入第二舰队第二水雷战队。

太平洋战争爆发时,第 18 驱逐队作为机动部队的警戒队参加了珍珠港空袭作战。1942 年 1 月,护卫机动部队参加拉包尔空袭作战,2 月护卫第 2 航空战队参加达尔文空袭作战、爪哇岛南部机动作战。4 月,伴随机动部队参加了锡兰海战。6 月,第 18 驱逐队作为中途岛攻略部队的护卫参加中途岛海战,最终护卫第 7 战队返回特鲁克基地。之后,第 18 驱逐队护卫水上机母舰"千代田"、运兵船"阿根廷丸"从横须贺前往基斯卡岛。7 月 5 日,在基斯卡岛海域,第 18 驱逐队因浓雾而停泊,遭到美军潜艇的袭击,"霰"中雷大破,用主炮还击时被命中第二发鱼雷,舰体折断沉没。同时,"霞"与"不知火"也中雷大破,第 18 驱逐队遭到重创,驱逐队司令因此遭遇极大非难而切腹自杀。

游戏中,"大潮"非常不起眼,不过,作为第 18 驱逐队的一员,自然关系"第十八驱逐队"相关任务的完成,新人提督需要留意。

舰娘

"霰"的人设与"大潮"颇为相似,但是性格上却是截然相反:"大潮"的性格活泼奔放,而"霰"则沉默寡言,唯唯若若,相当标准的弱气"三无"形象。"霰"的台词多以简单著称,稍长点的台词则也会有所停顿,有些让人难以捉摸。

在官方轻小说『阳炎,抜锚』中"霰"作为"阳炎"的队友登场。在小说中"霰"也是沉默寡言,不擅长表达自己,对于别人的要求也总是难以拒绝,反而因此不受待见,最终被安排与其他不太合群的驱逐舰娘一起。但是"霰"自己又是一个极为认真的孩子,战斗的技术水准却是同一驱逐队里排名前列的,最终成为"阳炎"相当信任的伙伴。而"霰"在"阳炎"的引导下也逐渐能够表达出自己的感情。——顺带一提,笔者自己相当喜欢这本轻小说,私下以为非常值得提督们都看一看,故事与人物丰满,画风也相当讨喜。





历史与游戏

"霞"也是二代目,初代目为明治时期"晓"型驱逐舰 2 号舰。

1936 年 12 月于浦贺船渠起工,1939 年 6 月竣工,编入第 18 驱逐队,隶属于第二舰队第二水雷战队。而第二水雷战队一直都是 IJN 最为精锐的水雷战队,号称"华之二水战"。

太平洋战争爆发时,第 18 驱逐队作为机动部队的护卫参加了珍珠港攻击作战。1942 年 1 月,护卫机动部队进行拉包尔空袭作战,2 月则护卫第二航空战队进行达尔文空袭作战、爪哇岛南部机动作战,4 月参加印度洋西进作战(锡兰海战)。6 月,作为中途岛攻略部队的护卫参加中途岛作战。之后,在前文叙述过的护卫水上机母舰"千代田"、运兵船"阿根廷丸"护送任务中,时任第 18 驱逐队司令官的宫坂义登大佐顿时站在风口浪尖之上,最后在"霞"舰上切腹自裁,第 18 驱逐队随后也解散。同时第 18 驱逐队的上级单位诸多长官也因此受到牵连,因而对第 18 驱逐队心生怨念,因此第 18 驱逐队受到了更多的非难。"霞"在游戏中所表现出来对提督的怨念,也大部分源自这一事件吧。

1943 年 9 月,"霞"编入第五舰队第一水雷战队,主要担当北方战线的运输、护航任务。1944 年 10 月,"霞"编入志摩舰队,参加了莱特湾海战,收容了战斗中失去旗舰"阿武隈"的第一水雷战队司令官木村昌福少将,由此成为第一水雷战队旗舰。11 月,参加了第 2 次、第 4 次多号作战突入奥尔莫克。12 月,随着第一水雷战队司令官木村昌福少将变成第二水雷战队司令官,"霞"继续担当其旗舰,指挥了"礼号作战",为"华之二水战"乃至整个 IJN 水面





舰队赢得了最后一场战术胜利。

在美军全面登陆菲律宾群岛时,菲律宾群岛上日本陆军向海军发出求援,"二水战"集结残余舰艇,与西南方面舰队的"足柄"、"大淀"汇合,组成挺身队,前往民都洛岛美军登陆集结海域奇袭,最终取得击毁 26 架飞机、击沉 1

艘运输船、击伤多艘运输船的战果。撤退途中，木村舰队遭遇美军鱼雷艇部队袭击，“清霜”战沉，“霞”自己冒着危险停泊救援“清霜”的幸存者，并命令其他舰艇撤退。“足柄”、“大淀”等舰无视命令，掩护了救援行动，最终“礼号作战”只有“清霜”战沉。这一战例在游戏中便是“轻快的水面反击部队”编成与出击任务的由来，读到这里，提督们大概也就明白为何这两个任务都要求以驱逐舰为旗舰了吧。

1945年2月，“霞”护卫参加完“北号作战”的“伊势”、“日向”返回吴港。4月，与“大和”一同参加“天一号作战”，在坊之岬海战中遭遇美军大规模空袭而大破，无法航行，被“冬月”雷击处分。

游戏中，恐怕很难再找出跟“霞”一样关系到那么多任务的驱逐舰了：“第1水雷战队编成”、“第十八驱逐队编成”、“第十八驱逐队出击”、“轻快的水面反击部队编成”、“那智战队拔锚”。因此新人提督务必重视这一位毒舌的舰娘。顺带一提的是，作为最后一艘沉没的“朝潮”型驱逐舰，“霞”的“运”初始值自然也是同型号中最高：15。

舰娘

“霞”的性格有两大特征，一为毒舌，二为高傲，都有其历史根据所在。第18驱逐队在基斯卡岛的惨剧，引发对18驱逐队的巨大非难，驱逐队司令官也由此切腹自裁，因而作为旗舰的“霞”自然会集聚相当的怨念，对于非难的海军上层有强烈的对抗心态。表现在游戏中，便是对提督的轻视与敌对。“霞”对提督称之为“垃圾提督”，刚好与抱有类似心态的“曙”对提督称之为“粪提督”有异曲同工之妙。不过“曙”的怨念更多的在于对其自身受到不公平待遇的不满，而“霞”所背负的则是整个驱逐队的怨念。因而“霞”对于提督的毒舌恐怕要来的更为用力一些。

另一方面，“霞”从开战一直征战到最后与“大和”一同执行天一号作战，久经战场，并长期担当旗舰，具有相当的作战经验与资历，按照IJN论资排辈的传统，“霞”自然也拥有相当不少足以骄傲的资本，尤其是“礼号作战”中“霞”担当旗舰都指挥得起重巡洋舰，并且较好地完成战术目标，同时“霞”在礼号作战中所表现出来的对友舰的义气，更让人敬仰，在不少提督那里赢得“孤高的勇者”的赞誉。因而“霞”对于提督有相当的底气抱着一种居高临下的高傲姿态。不过，高傲的“霞”在结婚后也会展露出软化的一面，对“霞”有爱的提督肯定不会失望的。



未来展望

“朝潮”型共10艘，目前游戏中已经实装了8艘，还剩下7号舰“夏云”、8号舰“峰云”。参考同一驱逐队的“朝云”、“山云”，恐怕这两位实装后也是相当地难以入手。即便实装，也大概会在活动期间限期掉落吧。相信，不远的将来，“朝潮”型10舰很快就会大团圆了。▲

冬季活动报告书 Winter event Report

2014（2015？）年度冬季活动“迎击！特鲁克泊地强袭”结束

本次活动开展于 2015 年 2 月间，日本现在以公历为准，因而多称之为“2015 年冬季活动”，不过在国内提督这边，还是多称之为“2014 年冬季活动”。至此，『舰队收藏』季度活动的月份也大致安定了下来：春季活动 5 月、夏季活动 8 月、秋季活动 11 月、冬季活动 2 月。

虽然之前运营在推特一再强调本次活动为中型活动，以至于相当多的提督以为会是跟 2014 年秋季活动一样的休闲活动，但是事实上活动的消耗与难度可能都超出了不少提督的预料。可谓是“相信运营就要上当啊”，不管怎样，未雨绸缪广积粮总是没错的。

本次活动最大的特征无疑是将之前的弹性难度变成了可供自行选择的难度选项，分成了甲、乙、丙三个难度，奖励与掉落也相应进行调整，不过即便是丙难度也不影响到核心奖励的入手，对于新人提督或休息提督而言无疑是一个好消息。而作为最高难度的甲作战，自然也会有格外的奖励，E5 甲作战达成后格外奖励 1 个甲级勋章，其最大的作用大概在于能在排名与演习界面标记出“甲”字样，作为 E5 甲作战达成的荣耀宣示，成为了新一代的“大佬之证”。因此，国内提督界便出现了“甲鱼提督”的说法，与之对应的便是“咸鱼提督”（大概 neta 自星爷的那句名言“人没有梦想跟咸鱼有啥区别”）。













E5 甲作战最大的争议，无疑便是最终斩杀的难度。E5 甲难度为 1 颗大星 3 颗小星，可以说是『舰娘收藏』有史以来最高的难度，与之对比，2014 年夏季活动“AL/MI 作战”的 E6 难度为 1 颗大星 2 颗小星。本次活动 E5 甲最大难点在于 Boss 的最终配置：战舰水鬼、战舰栖姬 ×2、、空母ヲ级 flagship（新型舰载机）、重巡ネ级 elite×2，在白天战斗中我方舰队对于前三位难以有效杀伤，只能寄希望于夜战，而夜战中则往往面临着 3 选 1 的困境，更何况战舰水鬼的装甲高达 252，战舰栖姬装甲 227，都是相当难啃的硬骨头，要顺利击破 E5 甲需要足够强力的雷巡大魔王之外更需要足够的运气。如此不断提高阈值，简单粗暴地给深海舰加血加防来提升活动的难度，进一步突出“运 game”的性质，自然也引发相当多的争议。不少提督都感到『舰队收藏』目前的战斗系统已经陷入瓶颈，需要做较大的调整来突破。



“没有机种转换任务不是天城的错啊…_(:３ ｣∠)_”
（史实因为缺乏舰载机和飞行员只作为炮台蹲港）

舰娘快讯 kantai collection news flash

“桃之节句”限时活动

“桃之节句”是日本传统五大节句之一，源自中国的三月初三“上巳”节，也称为“女之节句”，为女儿节。日本明治维新弃用旧历后，仍然保留传统节日，只不过将节日简单粗暴地由旧历的日子变成公历的日子，原本“桃之节句”在旧历（中国农历）三月初三，现在则变成了公历 3 月 3 日。

与 2014 年“圣诞节”礼品箱活动类似，“桃之节句”限时活动也是收集特殊道具的活动——本次收集的道具为“菱饼”，不过增加了 2 个相应的限时收集任务，最终任务奖励“熟练瞭望员”1 个——这装备也是夜战玄学装备，值得入手。活动截止到下次维护为止，大概二周时间。不过“菱饼”的掉落率也是相当感人，收集 10 个“菱饼”已经逼疯不少提督。


▲女儿节家具套装



▲菱饼

对空番长“摩耶”二改预告

运营推特暗示了“摩耶”将依据历史进行防空化二改，到时候对空番长将重返一线重巡的位置。同时我们大概也能从二改后的装备来窥视未来实装的新系统。



「艦これ」開発/運営 @KanColle_STAFF 7小时
次回の「艦これ」全サーバ群共通メンテナンスは、来週【3/13(金曜日)】に実施予定です。同メンテに伴うアップデートでは、春に防空巡洋艦に改装されたある重巡の改二改装の実装、家具及びジュークボックスの更新、一部艦娘のホワイトデー期間限定ボイスなどを予定しています。
#艦これ

新的海外船？

田中 P 在杂志中透露：2015 年春季将有新的国家的舰娘实装，会是哪个国家呢？意大利？法国？英国？甚至美国？不管怎样，在 IJN 舰船逐渐实装完毕的今日，『舰队收藏』也该逐步突破 IJN 的窠臼了。



图片提供 IMAGE SUPPORTED BY
作者：november 星　出本：东方梦华续
http://www.pixiv.net/member_illust.php?mode=medium&illust_id=41150132

在现世 奏响反逆的乐声

Strike up the song of rebellion in reality world.

九十九姐妹与堀川雷鼓之一设相关考察与漫谈

■文 /mhcg ■责编 / 如月千华 ■美编 / 塔里

前言 Introduction

在熬过了充满有关世界末日的恐慌和没有任何东方系列游戏作品正式版发售的2012年之后，如期前来的2013年对于东方系列的爱好者们来说就理所当然地成为了值得期待的一年——毕竟除了黄昏已经预定发售的心绮楼之外，神主那边也到了该再出一款正作的时候了。果不其然，在心绮楼正式版发售的同时，神主也随之公布了编号为th14的STG正统续作「东方辉针城」的体验版。在这款体验版中，玩家们兴奋地发现神主又将"魔爪"伸向了一些比较知名的妖怪上：人鱼、辘轳首、狼人（日本产）。这些妖怪们的统一出场为玩家们更添了一分对于正式版剧情的期待，因为从体验版的故事来看她们和剧情主线的异变可是有着直接的关系，但她们之间却没有什么明显的接点。这一情况在东方系列以往的故事中并不太常见，即便是与之相似的星莲船也有着"宝船"这个线索存在，辉针城却只有"自机们的武器产生了付丧神化一般的变化"这个和那些普通的妖怪难以联系到一起的背景设定。

说到付丧神这种非常传统的妖怪，其实风神录中键山雏就已经有了一些与它们相关的线索，而星莲船中更是直接出现了多多良小伞这位唐伞的付丧神——看来神主还是挺喜欢这种日本传统妖怪的。但话说回来，由于小伞只是一位和剧情没多大联系的卖萌角色，她自然也就没有展现出什么付丧神的特点；即便后来发售的心绮楼中出现了一位新的付丧神——秦心，剧情中的她却也没有什么与这一身份相关的突出表现，导致这种妖怪在东方系列中仍然只是作为配角而存在。不仅如此，虽然辉针城的体验版中再次提到了"付丧神"这个名词，但是前三面看起来与黑幕相关的那些妖怪看起来和付丧神却没什么关系，那么辉针城以"付丧神"作为主题的可能性也就小了不少。这样一来，有些爱好者就顺理成章地认为这个有关付丧神的设定只不过是神主在体验版里的一个噱头而已了……



▲对于一面BOSS杂鱼属性的官方吐槽

然后就被辉针城正式版的发售狠狠地打了一记脸。且不说主线剧情就是和付丧神的性质有着密切关联的有关"道具"与"使用者"之间的关系的故事，光是付丧神种族的角色就出场了三位！三位！加上之前那两位就已经有了五位！并且这几位付丧神里可是有着某位在多部作品中出场的悲剧吉祥物，或是在单独作品中担任最终Boss或EX面Boss的实力派角色，因此她们和一般的一二面路人妖怪的待遇可是完全不在一条水平线上。对于有些喜新厌旧的神主来说，唯独付丧神受到这样"优厚"的待遇可实在是太奇怪了，也让有些人产生了"是不是神主最近已经没梗了？"这样的想法。不过虽说辉针城的整体剧情在某些方面（主要是最终Boss不够打）上饱受诟病，但从神主对于各出场人物的出色塑造来看就可以明白这部作品绝非没梗的体现；而在这之中，作为剧情重要组成部分的付丧神们就具有了相当的考据价值。九十九弁弁，九十九八桥，还有堀川雷鼓，这三位付丧神究竟在一设中有着怎样的闪光点等待着我们去发掘呢？

The past Heritage 过去的传承者——音乐组之姓名考察

一般来说，只要神主为某位少女起了一个看起来很奇怪的名字，这个名字里就必定有其典故存在——这三位名字怪到满是槽点的付丧神自然也不例外。作为由道具的怨念而生的付丧神这一种族，她们的名字通常都与自己原本作为道具时的状况有关，作为唐伞之付丧神的



多多良小“伞”和秦河胜之面灵气的“秦”心就证明了这一点。自然，这三位刚刚登场的新人也不能坏了前辈们定下的规矩，她们的名字中同样有着对自己身份的提示。

初看之下，“九十九”并不算是一个能让人轻易接受的姓氏。虽然这三个字在汉语里读起来琅琅上口，不过如果按日语普通的数字读音来看的话，“きゅうじゅうきゅう（罗马音 kyuujyukyuu）”这个发音可以说是已经达到了绕口令级别，再加上弁弁（罗马音 benben）这个名字的话简直让人怀疑为她起名的到底是不是亲生爹娘。当然付丧神压根就没有亲生爹娘，九十九这个姓的正确发音也跟数字读音没什么关系，而是读作“つくも（罗马音 tsukumo）”。将つくも换成片假名的ツクモ实际上是一种植物的名称，这种植物在中国的学名为水葱，其与老人的白发十分相似，而“白”这个字在形状上是由“百”减去上面的“一”所得，也即是“九十九”。有关这一比喻，在一本名为「伊势物语」的日本古代文学典籍中出现了这样一句和歌：

百年に一年たらぬつくも髪
一岁如百年而生水葱般白发
我を恋ふらし面影に見ゆ
对吾之恋情却仍写满君之容

这句和歌是一位男子见到对自己日夜思念的女性生出白发时所咏，其中的“つくも髪”一句便是将白发形容为如同水葱般的头发，算是这一说法可考证的起源。这样一来，从字形得出的“九十九”也就顺理成章地被读作形容老人白发的“つくも”了。当然光这么看的话九十九这个姓好像和付丧神也没什么关系，不过つくも这三个假名的汉字除了“九十九”以外……其实还可以写作“付丧”。这一写法的根据正是付丧神的出现原因——被遗弃的道具经过长年的怨恨生出的形体，与独守空闺的怨妇多年之下生出的白发其实可以算是同一种类型的产物，都是经过了时间的折磨而生的悲剧性结果。正因如此，被神主冠以“九十九”之姓氏的这对姐妹可以说是货真价实的付丧神的代表。

除了这个意味深远的姓氏之外，她们两位的名字其实也有着很深的含义。在印度教中有着一位名为“辩才天女”的神明，传到日本佛教后被称为“弁才天”，为司掌智慧知识与各类艺术之女神；由于“音乐”这一艺术也受她代表与恩赐，于是她时常以手持七弦琴（又称维纳琴）的形象出现，而七弦琴这种乐器便是如今我们所熟知的琵琶的原型。由于作为姐姐的九十九弁弁正是琵琶的付丧神，那么“弁”这一选字大概就是来源于这位著名的与琵琶相关的神祇了。不仅如此，琵琶在演奏时所发出的声音与“弁弁”的读音也非常相似，神主用叠字来为她起名的原因可能与这一捏他有着不小的关系——不过除此之外，其实还有着一条能够更加明确解释神主为何要使用叠字的根据：



▲手持七弦琴的弁才天



由日本画家鸟山石燕在 1784 年创作的「百器徒然袋」这本妖怪画集中有着一位名为“琵琶牧牧”的琵琶付丧神，这位名字意外很可爱的妖怪通常被认为是琵琶付丧神的代表，那么弁弁的名字与其同样是叠字就并不奇怪了。顺便一提，铃奈庵中小铃在为魔理沙解释付丧神的时候拿出的就是「百器徒然袋」的解说本，基本上可以认为这本书中的内容就是神主参照的原型。



▲鳥山石燕『百器徒然袋』より「琵琶牧々」

说完了姐姐，九十九八桥这位妹妹的名字就相对好考据不少了。在日本江户时代前期有着一位名为八桥城秀（由于官居检校，又被称为八桥检校）的音乐家，他将日本古筝的曲艺发扬光大并大幅改良了原本的演奏方法，可以称得上是日本音乐史上非常重要的一位人物。虽然古琴与古筝并非同样的乐器，不过它们本质上也还算是比较相似，以八桥城秀的姓氏为古琴之付丧神的九十九八桥命名也不能说有什么错误。如果认为这个说法太过硬拗的话，在前面提到的「百器徒然袋」这本“官方认定参照物”中也有着将这两位人物联系在一起的凭据。与琵琶牧牧相似，画集中同样出现了一位叫做“琴古主”的筑紫琴（一种古代乐器）之付丧神，而这一乐器正是因为八桥城秀对筝的改良而逐渐被淘汰，从而在鸟山石燕的笔下化为了充满怨念的付丧神。这样一来，同样是琴之付丧神的九十九妹妹对八桥城秀的恨意达到了把对方的姓氏当作自己名字的程度也就可以接受了……咦？好像也不是很恨的样子？倒不如说是两人之间其实……

八卦话题的影响不太好，还是让我们结束掉九十九姐妹的名字考据，来看看“堀川雷鼓”这个名字吧。考虑到“九十九 = 付丧神”的梗已经被这对姐妹消化掉了，作为 EX 面 Boss 的堀川雷鼓倒也落得个清静，只要把名字简单地跟自己的身份联系上就好。日本著名剧作家近松门左卫门曾创作过一部名为「堀川波鼓」的戏剧，讲述了一出在堀川发生的曲折离奇的复仇剧，而雷鼓在辉针城的故事中最初也产生过想要向道具的使用者进行复仇的念头，两者之间可以算是有着一些微妙的联系。实际上，“堀川”是日本极为常见的一个河流名，以堀川为



▲鳥山石燕『百器徒然袋』より「琴古主」

名的河流遍布于日本各地；在这出戏剧中的主人公进行复仇的地点是位于京都的“堀川”，而在这一地点的旁边立有一座名为“水火天满宫”的神社，其中祭祀着日本平安时代政治家菅原道真的神灵。菅原道真在世时由于受奸臣排挤而被流放并客死他乡，相传他死后化为怨灵降雷复仇，之后被尊为雷神并祭祀在京都堀川旁，其手中所持的太鼓能够奏出雷鸣之声，雷鼓这个名字与她能够使用雷电的力量大概就是源于

此了。不仅如此，在名古屋的“堀川”也有着名为“堀川祭”的著名太鼓表演，让“堀川”的姓氏与这位太鼓的付丧神更加紧密地联系在了一起，“雷鼓”这个名字也在结合了前面有关雷神的故事后有了更加完美的诠释。或许，神主正是将“复仇”、“雷”、“太鼓”这些看似无关的“堀川”特质融合在了雷鼓的身上，才创造出了这样一位充满魅力的付丧神角色吧。顺便一提，我们都知道少名针妙丸的原捏他是一寸法师的传说，而在这一传说的某个版本中提到了一寸法师最后改名为了“堀川少将”，看来雷鼓的这个姓简直就是神主为了辉针城量身敲定的啊。



▲水火天满宫


▲『北野天神缘起绘卷』清凉殿落雷事件



Which carrying of Faith.

信仰的体现者
——音乐组之造型考察

说完了名字，排在后面的就是有关这三位付丧神造型的研究了。虽然东方系列的角色中不乏奇装异服之士，不过包括这三位付丧神在内的大多角色的穿着还算是比较朴素，一眼望去根本看不出什么特点；但是朴素并不代表平凡。如果我们细心考察的话，就会发现神主在她们的造型设计上其实也下了相当的功夫。

首先从九十九姐妹说起。作为琵琶的付丧神，九十九弁弁手持的琵琶却有着相当奇特的造型——没有窄长的首部，取而代之的是与弁弁的手环相连的金属项链，绯红色的弦也不似实体而更像是由魔力构成的产物。值得一提的是，弁弁在辉针城立绘里的琵琶上有着四根琴弦，与其上漂浮着的音符恰好构成了一张四线谱的谱面，演奏出来与九十九姐妹的 BGM「幻想净琉璃」颇为相似；然而辉针城游戏中的弁弁使用的弹幕却是五弦的激光，铃奈庵中她所持的琵琶也有着五根弦，比立绘的版本整整多出了一根。由于日本的琵琶其实是一种四弦乐器，这里出现的矛盾就只能考虑成是神主把音乐概念上的“五线谱”和琵琶的“四弦”结合在一起而造成的了。



除了这个非主流的琵琶之外，弁弁的衣着就显得比较普通了。黄褐色的连衣裙上有着透明的荷叶裙边，头上戴着微微泛黄的白色花朵，看起来就像是普通的少女一样没有太多的特质。不过，这样朴素的衣着里其实也有着很深的象征性意义。前面提到了弁弁这位角色的原型是“弁才天”这位佛教的神明，而佛教的象征之一便是白莲花，实际上弁才天的神像也大多包含有白莲花的底座雕刻；这样一来，弁弁连衣裙的泛白透明荷叶边就很难不让人联想到白莲花之座了，而黄褐的颜色也是佛教衣物最常用的颜色。不仅如此，弁弁那中心泛黄的花朵头饰也与佛教有关——具有这种特征的花朵的学名



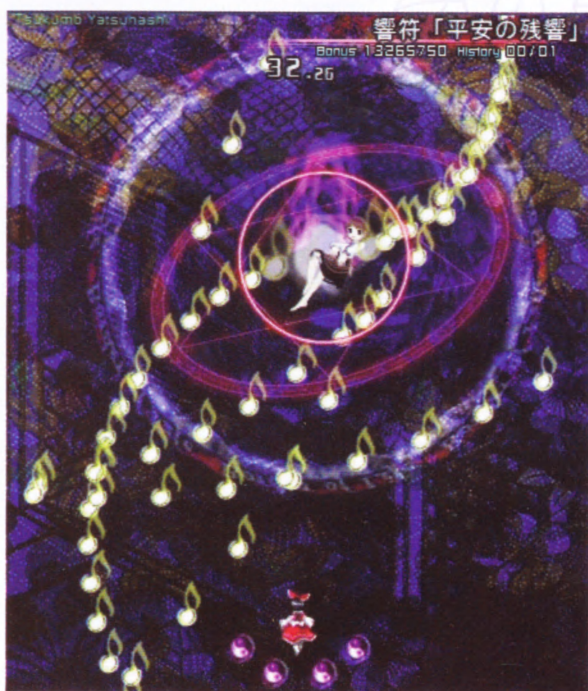
▲音符「大热唱琵琶」(天邪鬼)



▲乐谱「Score_Web」(天邪鬼)

为“鸡蛋花”，是佛教规定必须种植的一种神圣的植物。这样看来，弁弁确实与琵琶之祖弁才天有着不小的关系了。

虽然如此，九十九八桥这位妹妹的穿着倒是和佛教没有太多的关系，这也应了设定中“她们并非亲姐妹，而只是恰好在同一时期变成付丧神”这一点。比起姐姐来说，八桥那以紫黑为主色调的服装倒是要显得更为妖艳一些，不过整体来说依然称不上是有多么奇特——除了她的裙子。弁弁的琵琶虽然没有首部但好歹也有着乐器的原型，然而八桥的琴直接就完全不见了踪影，取而代之的是作为琴桥使用的黑色裙子与其上的七根绯红色琴弦；这七根琴弦都由白色的细小琴柱连接在了裙子之上，而八桥的大拇指、食指与中指上也套住了与琴弦相同材质的义甲以在弹奏时保护手指，可以说是相当完整的古琴与其奏者合一的姿态。相较手持琵琶演奏的姐姐，八桥这边似乎要更加符合她们“能够自己发出声音进行演奏”的能力，毕竟她确实可以算是在对自己进行演奏的古琴之付丧神。不过有趣的是，八桥的“琴”也有着和弁弁的琵琶弦数矛盾差不多的问题：从立绘上的弦数来看很明显她的琴是日本古代常见的七弦琴，但问题在于这种琴在演奏时通常不需要琴柱和义甲，而现代的十三弦琴才更多地使用这些辅助装备；不仅如此，与弁弁在铃奈庵



▲响符「平安的残响」(辉针城)



▲哀歌「人琴俱亡」(天邪鬼)



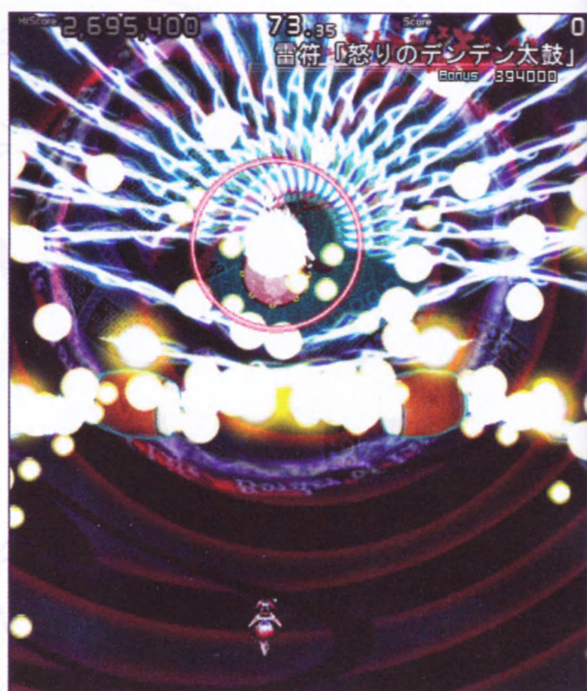
中共同出场的八桥裙子上却只剩了五根弦，这五根弦和弁弁琵琶的五弦延长到了空中并相连在一起，构成了天女羽衣般的美妙形状。如果不是因为铃奈庵的漫画作者单纯为了追求美感而改变了她们乐器上弦的数量的话，就只能说明在弦是以魔力构成的基础上追究其具体数量的行为并没有意义了；毕竟不论弦的数量多少，她们作为琵琶与琴之付丧神的本质仍然不会被动摇，又何必为之硬安个理由呢。

当然，雷鼓的乐器这边就不会有这么多问题了——太鼓哪来的弦啊。并且与没琴的八桥不同的是，这位和太鼓的付丧神的立绘里确实有着被她坐在身下的太鼓……等会，与其说这个圆圆的东西是太鼓，倒不如说是架子鼓的底鼓才对？不单如此，漂浮在她身边的也有一圈类似架子鼓的乐器，看起来非常有现代的时尚感，但也让下面的那东西是太鼓的可能性更低了几分。问题在于，为什么这种现代乐器会出现在她这位和太鼓的付丧神身边呢？根据辉针城的设定，雷鼓在这次的异变中发觉到赐予她们力量的万宝槌的魔力同时也有着巨大的危险性，于是她抛弃了原有的一切前往外界寻找新的乐器与演奏者，从而获得了现在的姿态；正是因为这样的经历，她的穿着才与大多数幻想乡的居民有所差异——充满着现代感的白色外套与被腰带简单绑住的半身裙，里面穿有夹杂着红色网格的黑色衬衫，再加上为了能够用脚





▲太鼓「Fantastic_Woofer」(天邪鬼)



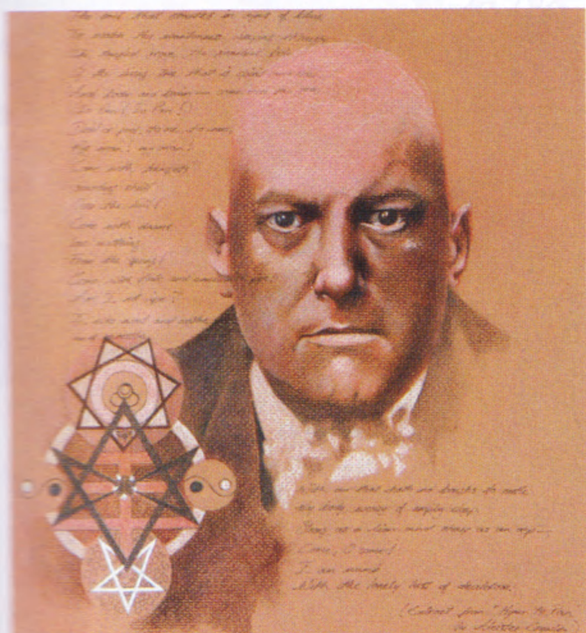
▲雷符「愤怒的雷电拨浪鼓」(天邪鬼)

敲底鼓而在鞋后跟上添加的敲打器，看起来完全就是一个外界的时尚摇滚鼓手。对于比较守旧的幻想乡居民们来说，她的这身衣着可是相当标新立异了。

相较之下，在她胸前的粉色领带上画着的逆位白色十字架大概就不太引人注意了——这是一个有着强烈宗教象征意义的符号，通称逆十字或圣伯多禄十字，起源于耶稣门徒圣伯多禄被处刑时要求将自己倒悬在十字架上钉死的故事。从出发点来说，这位圣人认为他不配像耶稣一样被钉在正十字架上才如此选择，那么这个符号也应该算是天主教的神圣象征之一，代表着“谦逊与对耶稣的崇敬”；然而一位神秘学者阿莱斯特·克劳利（业界著名黑魔法师兼基督教黑，有兴趣的读者可以自己查一下）认为这一符号恰好也代表了“逆反与对神恩的背离”，结果现在这个符号就成了撒旦教的标志之一，许多重金属或死亡金属演奏者都将这一符号当作了自己叛逆主流的证明，甚至不少基督新教徒都不再在乎过去的典故而单纯将逆十字视作了邪恶的标志，真是宗教信仰系统的悲哀……扯远了。从这个捏他看起来，雷鼓领带上的这个符号很明显就是她受到了外界摇滚音乐感染的证明——不过真的就只有这么简单吗？

对于雷鼓来说，答案是否定的。正如前面所说，逆十字在现代文化中是“逆反与对神恩




▲阿莱斯特·克劳利

的背离”的象征，而这一特质在雷鼓身上其实也有所体现——作为被小槌魔力影响到的付丧神之一，她并没有接受这份天赐的礼物（神恩）而是选择抛弃了一切，前往了并不为大多数妖怪（神的子民）所接受的外界（地狱）并化身成了外界人（恶魔）的姿态，最终回到幻想乡（人间）来向其他即将消失（死亡）的付丧神传授从外界获得魔力的方法；虽然可能有些脑补过度，但雷鼓的这一经历实在是和撒旦教的教义“拒绝神恩与他人的赐福，强调一切都要由自己来取得，只有自己能掌握自己的宿命”非常接近。从这一角度来说，雷鼓其实是被塑造成了幻想乡中那些不被人类所广泛接受的弱小妖怪们的救世主，同时她这一曲折离奇的故事也有力地升华了本作的“下克上”主题——不要为来历不明的力量迷失自我，而是要以自己本身的努力来创造属于自己的地位并超越他人，才能称得上是真正的下克上；进一步来讲，考虑到本作与宗教题材的心绮楼发售时间相差不远，而基督教在日本的流行程度又非常有限，或许神主是想要借助这部作品来将幻想乡的宗教纷争做个真正的完结吧——不论真相如何，雷鼓作为辉针城当之无愧的最终Boss，终究已经亲手为这一切划下了句号。

The vivid Performer
真实的演奏者
——音乐组之性格考察



纵观东方系列的各部作品，我们会发现神主好像格外偏好“姐妹”这个题材：从红魔乡的斯卡雷特到辉针城的九十九，基本上每两作都会出现至少一对（或者三个）姐妹角色，甚至非游戏作品的儚月抄里都有着绵月姐妹这对Bug级人物的出现，导致姐属性和妹属性在幻想乡中完全不具有稀有价值。话又说回来，如果再仔细观察一下这些姐妹的特征，我们会发现神主在塑造这类型角色时似乎有着一个定式——姐姐总是显得平稳且优雅，而妹妹则是更加活泼开朗一些。虽然理论上这其实是艺术作品中比较正常的姐妹形象，不过如今流行的可是不靠谱的姐姐与爱照顾人的妹妹的组合，而且神主笔下基本上每对姐妹都没有脱离这一框架，看起来总是少了些新鲜感。虽说如此，神主在小细节上下也算是下了比较足的功夫，让她们并没有泯然众人而是有了各自比较独立的特点，而最直接的细节就是前文提到的“造型”了——各色装饰物都有着不同的寓意，而整体的服饰也在适合角色的同时有着更深的含义，可以说这些独特的造型非常成功地将她们与其他同类角色区分了开来。

不过话说回来，就算她们的造型有着再深的象征意义，这也只不过是神主想要寄托在她们之中的隐喻而已，并非一个活生生的角色本身存在的体现——而这才是她们所能展现出的真正魅力所在。大多爱好者们对东方系列角色的热爱恐怕并非来源于她们代表了什么历史人物或是承载着什么样的宗教思想，而是由一设编织出的人物本身的性格与特点所赐予我们的二设想象空间。虽然这三位付丧神与前任音乐组的骚灵三姐妹同样不人气，甚至八桥在第十

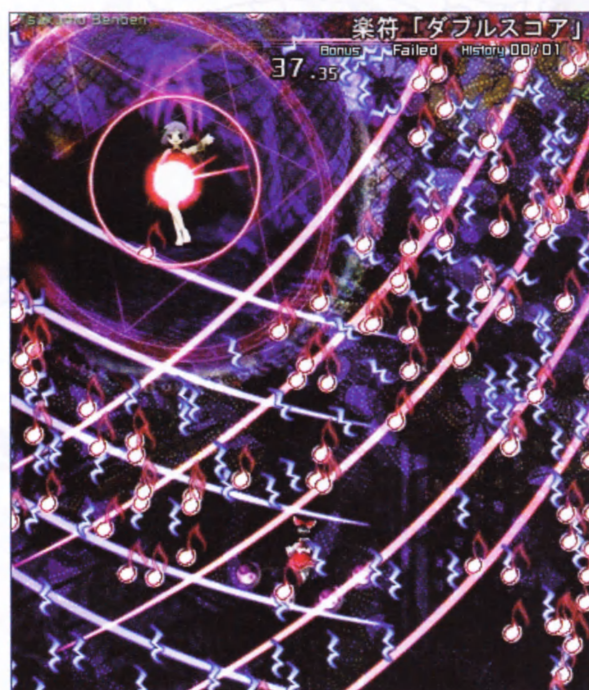
回日方人气投票中已经跌出 90 名大关（顺便一提她在国内的人气投票反倒排第 88 名），而官方小说与漫画作品也没有给她们多少出场机会，这是不是因为神主没有给她们足够的爱呢？答案是否定的。不得不说，由于辉针城时期的东方系列已经逐渐褪去了同人界王者的光环，可能确实有很多人没有认真挖掘她们的一设相关因素而带来了不人气的结果——但神主赋予她们的独立性格特征其实已经在辉针城的剧情中展现的淋漓尽致，让她们成为了在一设角度上并不逊色于其他人的鲜活角色。



正如上面所说，东方系列中历代的姐妹都有着类似的性格特点，九十九姐妹也并不算是个例外，毕竟辉针城的设定文档中直接就有着这样一段话：

> 她们各自都是传统乐器的付丧神。
> 弁弁是冷静成熟的姐姐角色，而争强好胜活泼开朗的妹妹角色就是八桥了。
> 虽说两人以姐妹相称，不过她们只是在同一时期变为付丧神而已，并没有血缘关系。

从这段设定可以看出，即便她们并非亲生姐妹，这两位付丧神的性格仍然是按照了东方系列中姐妹的惯例来塑造的。不过说到“冷静成熟”的性格，其实作为姐姐的弁弁在游戏对话中的表现要更胜纸面上的设定一筹——她的台词大多其实都是一种彬彬有礼却又高高在上的大小姐口气，例如说面对妹妹时“请退下吧”这种带些优雅的命令语句或是在 EX 面作为中 Boss 出场时“虽然很抱歉，不过请你在这里停下脚步吧”这样略显强硬却又不失礼节的宣战台词，为她的形象添了不少光彩。考虑到她在变为付丧神之前一直都是作为古琵琶而存在，或许她的这一性格代表她过去其实是大户人家所珍藏的乐器吧——由于她的 SC 名字大多都捏他自「平家物语」这本讲述日本古代贵族平家之兴衰史的文学作品，而平家中有着一位名为平经正的和歌创作者，他与一把名为“青山”的琵琶一同留下了许多逸话，那么有着贵族口吻的弁弁正是这把琵琶所变的付丧神也说不定呢。



▲乐符「Double_Score」（辉针城）



▲乐符「邪恶的五线谱」（辉针城）



至于八桥这位不人气的妹妹，她的性格就没有什么太多的异常点了。正如设定文档中所说，她是一个争强好胜而又活泼开朗的元气型少女；辉针城中面对自机“你们两个一起上吧”的挑衅时，她的一句台词就很好地说明了这一点：“姐姐你先闭嘴啦，我的梦想可是光靠自己的实力跟人类战斗并打倒她呢！”这一充满自信而又带些向姐姐撒娇的口气实在是为她的萌点增加了许多分数。除此之外，还有着像是 EX 道中“镇魂的演出开演啦开演啦！”这样开心的叫声或是在跟姐姐争夺与自机的战斗机会时“哼～！都是把她放走的姐姐你不好！”这样傲娇的抱怨，可以说如今这样不人气的结果实在是亏待了这位可爱的元气少女。

顺便一提，弁弁与八桥这对姐妹虽然出场时似乎在因为决定谁来当自机对手的问题上吵了一架，还互相吐槽了一下中 Boss 时的糟糕表现，不过这并不代表她们姐妹的关系很差——考虑到游戏设定的话，她们这时其实正受到小槌魔力的影响而变得非常好战，稍微吵两句嘴也是很正常的事情，不如说这样才让她们的姐妹情变得更加真实了一些。会向姐姐撒娇的妹妹，和会关心妹妹的姐姐，九十九八桥与九十九弁弁其实就只是这样一对普通的姐妹而已，真正的亲情又何需太多浮华的修饰呢？



不过说到“亲情”的话，作为一位在设定上没有明确出处的付丧神，雷鼓并不像九十九姐妹那样幸运地有着能够结拜为姐妹的同伴。不仅如此，虽说东方系列 EX 面的 Boss 惯例上都没什么朋友，但雷鼓似乎要比她的前辈们更胜一筹——由于她在受小槌的魔力影响化为付丧神之后立刻就察觉了异样，随即便前往外界寻求新的力量可能性，那么她在这一过程中根本是没有时间与别人交往的！辉针城的 EX 面中 Boss 设定文档中有着这样一段话：

有人向慌张的九十九姐妹伸出了援手。

那是谁都没有见过的一位击打乐器付丧神。

很显然，“谁都没有见过”这个官方设定一出，雷鼓的没朋友属性可以说就落实了一大半了。虽然这也可能是因为她在外界改变了自己的形象，不过既然她与这两位同期的乐器付丧神素不相识，“原本的她”也不会是有着太多朋友的人，更何况她在之前也并没有与别人交朋友的时间……从外界归来的弱者的救世主居然是个没朋友的家伙，某位记者如果把这件事写成头条的话估计销量会暴增吧。

当然，“没朋友”这种现实中的惨事对于 EX 面的 Boss 们来说却似乎不是什么严重的问题，而雷鼓在辉针城中表现出的性格也十分坦然而又外向，就像她的人物设定文档中“道具也想要以自身的意思享乐啊！”这句话描写的一样，她看起来非常满足于这种不用惧怕变回道具的付丧神生活。在面对自机时，虽然她以“测试自己新魔力的强度”这一理由招了一顿痛打，不过战后她也非常坦率地认了输并且直接和自机们聊上了天，这样随和的大姐头性格也为她在不景气的辉针城角色群中拉到了不少人气。同时，由于她已经开始向其他付丧神传授从外界获得魔力的方法，只要她没有借着这一救世主身份做点什么的野心，也一定能交到许多小伙伴吧。虽说我们想要看到这一幕的话，就只能期待神主在官方漫画作品中发些善心了吧——不过以她的性格来说，就算没有出场机会应该也不会生气的啦。

结语 epiLogue

所谓的“下克上”，或许并不仅是辉针城这部作品内的主题，同时也是神主想要表达给现实中我们这些玩家的一种观念吧。从之前发售的心绮楼开始，神主的选角思路似乎就已经揭示了些什么——除了两位主角之外人气高的角色通通坐上了冷板凳，而最终 Boss 也只不过是一个小小的付丧神，这样的安排和以前东方系列作品的格局完全不同；同时辉针城这部作品要说的话，其实也只不过是天邪鬼的一场闹剧而已，出场的 Boss 们的实力更是完全无法与过去的作品相比。如果这样的话，那么“下克上”这个主题其实并不只是对幻想乡中的强者们的反抗，而更多的是对我们已经僵化了的思维的挑战吧。我们已经陪伴了东方系列走过十数年，越来越多的新出场角色已经逐渐磨尽了我们的激情，对我们来说那些再也熟悉不过的老一辈角色反而有着更大的魅力，而这大概是神主所不愿看到的，对世界观发展极为不利的状况。在幻想乡中，随着辉针城异变的结束，以这三位付丧神为首的角色开始担当起了妖怪们救世主的职责——

那么在现实中，她们又能不能拯救我们这些“道具的使用者”已经逐渐干涸的热情，完成新角色们对老角色们真正的下克上呢？

这，其实只是取决于我们自己。▲

无论你下还是不下，海就在那里

——记“エロ动画之神”りんしん（上）

■文/完蛋了的国王 ■责编/如月千华 ■美编/塔里



ARMS 三杰

FIRST TRIUMUIRATE OF ARMS

ARMS，在汗牛充栋的日本动画行业里只能算一家实力处于中游偏下位置的动画公司。但从这样一家公司里竟诞生了三位足可以名留青史的一流动画人，所以用卧虎藏龙来形容ARMS的STAFF阵应该并不过分。

ARMS成立于1996年11月18日，公司创始人清水修曾以制作人的身份供职于一家叫STUDIO旗舰的小型动画公司，这家公司其实与业界大手动画公司PIERROT（代表作有『火影忍者』『死神BLEACH』等）渊源颇深。“宫崎勤事件”后当很多资本雄厚的动画公司都开始偷偷投资制作成人动画时，PIERROT也不失时机的成立了以此为主业的分社，这便是STUDIO旗舰。公司创办伊始就将著名的工口动画『淫兽学园』推向了市场，该系列动画的制作历经十年之久，还衍生出小说和真人版AV，加上原本就有的漫画原著，可以说是90年代跨平台成人动漫作品的典范之作。清水修亲历了『淫兽学园』的一炮而红，与Pink pineapple、Green Bunny这两家后来在工口动画界只手遮天的发行商打得火热，积累了相当雄厚的人脉关系。眼见自己羽翼渐丰，清水修在1996年毅然自立门户，创办了ARMS社，公司设在日本动画产业的中心东京都练马区，起初完全延续了STUDIO旗舰时代的经营方针，以制作工口动画为生，后来靠着为PIERROT打下手成功将产品线拓展到一般向动画领域，2004年以『MEZZO』为开端独立元请制作TV动画，十多年来已经先后有『一骑当千』、『百花缭乱』、『女王之刃』等名气响当当的代表作问世，当然如果要给ARMS一个明确定位的话，那么从以上这些代表作就不难看出该社无疑是业内数一数二的“肉番加工厂”。

一家中小型动画公司想要在弱肉强食的业界有所作为不是靠富甲一方的雄厚资本就是靠独当一面的旷世逸才。支撑起ARMS的一片天空，并通过自己的活跃贯穿了公司十多年来奋斗史的是三位实力派人物，其中梅津泰臣的名气早已远播美国好莱坞，笔者也曾不止一次撰文介绍，另两位分别是能胜任脚本、演出和监督的文武全才影山楙伦，以及能与梅津泰臣并称为ARMS作画双壁的画师りんしん。如果要论三人的名气，话题更多的梅津当然更为国人所熟知，不过要论身为一个动画人对ARMS所作出的贡献，半路入伙的梅津就不如后两位了。而且りんしん自公司成立以来就一直在ARMS服务，从其个人经历而言可以说是在某一方面左右了ARMS的经营方针，甚至说りんしん这十几年的浮沉决定了工口动画某一分野的兴衰也完全不为过。然而最让人印象深刻的是，这位值得载入日本工口动画发展史的老牌画师其实是一位女性！



从不受待见的乡下小妹到月入3万的动画难民

THE ROAD TO CALUARY

现在的りんしん尊称为“日本工口动画之神”，在她被迫退出工口动画业界之前，りんしん可以说是硕果仅存的作画大师之一。本文要从りんしん被称为大神的二十多年以前，从她还是一个少女的时代说起。

りんしん出身于近畿地区的三重县，本名据说叫铃木真矢，铃木是一个大姓，大家都知道念作Suzuki，但铃单独出现时有suzu和



rin 两种读法；名字真矢也有两种读法，分别是maya 和 shinya，将 rin 和 shin 两个音节组合在一起就成了りんしん的笔名。

少女时代的りんしん过着平凡的学生生活，偶尔做做她的漫画家梦。既不是家里的独生女，也不是长女的真矢自然不用背负父母对她的殷切期望，当然也谈不上升学方面的压力，事实上家里确实也供不起她去大城市念大学，于是当临近高中毕业时少女铃木真矢就开始认真考虑就业的方向，然而问题出现了，小真矢突然跟父母闹起了别扭，拒绝在本地就业，也不打算去名古屋、大阪、东京这些大城市闯荡，而是死抱着忽明忽暗的漫画家梦不放。拗不过女儿的固执，父亲想起家族内有个亲戚在动漫行业里就职，总算有点人脉，只好硬着头皮托人介绍工作。那位亲戚不负所托，不久后带回了消息说已经联系到了一位漫画界的大前辈，说愿意看一看小真矢的作品再决定收不收她为徒。这本是一桩大喜事，但真矢听了对方的名号以后差点从椅子上摔下来，这位大前辈不是别人，正是硬派杀手漫画『骷髅 13』的作者斋藤隆夫！并不是说硬派男性漫画家就不会收女徒弟，但十几岁的年轻少女平时爱看的漫画十有八九是星星眼、LOVELOVE 的少女漫画，对硬派青年漫不说避之不及，至少是兴趣寥寥，拜斋藤隆夫为师一定不在小真矢的计划之内。当时已年过五旬的斋藤隆夫早已功成名就，过起了半隐退的生活，平时居住在妻子老家的岩手县，但偶尔会回大阪府堺市的祖屋看望健在的双亲，于是家里人就瞅准时机给真矢凑了点路费送她踏上了前往斋藤隆夫老家的旅程。铃木家可能事先已经得到了介绍人透露的一点风声，暗示斋藤老师对小真矢的作品大致满意，有收留她的可能性，所以临行前都面带笑容的鼓励她好



好表现，拿下宝贵的工作机会。真矢自己也颇为乐观，一路上盘算着要怎么拜师，可迎接她的竟是一盆当头浇下的冷水。斋藤隆夫到底是业界大前辈，又是生在战前，童年时饱受战火之苦的一代人，对泡沫经济时代长起来的这波浮夸的年轻人并不怎么宽容，一见面就数落起小真矢的穿着打扮来。据りんしん后来回忆说，斋藤老师一见面就对她的外形颇有微词，觉得她完全是一幅乡下小妹的打扮，而且还有点流里流气的，可能当时的年轻女性普遍烫头发、穿漂漂亮亮的连衣裙，模仿山口百惠的清纯模样，而从三重县小地方出来的真矢素面朝天，也没钱烫头，看起来土气的很，不入斋藤老师的法眼吧。话不投机半句多，真矢很快就被打发回了老家，漫画家的梦想也就此作古了。



好吧，漫画家是当不成了，但就业的压力毕竟日益紧迫，小真矢又不愿轻易妥协做个上班族 OL，父亲无奈只好再托亲戚继续物色工作。左等右盼，直到那年夏天快结束的时候，待业在家已经整整半年的真矢才终于收到了亲戚从东京带来的好消息，动画师福田皖——也就是那位亲戚本人——答应收她为徒，将其吸纳进自己所在的动画工作室，换言之她未来将在陌生的城市面对一个自己完全陌生的新领域——动画行业。

福田皖是本名，日文的笔名写作ふくもとかん，当时在一家叫 STUDIO ふくろう的小型动画工作室任职，主攻的方向是演出，近些年来也能经常在『一骑当千』和『女王之刃』里看到由他负责演出的几话，不过在 STUDIO ふくろう时代的ふくもとかん其实也只够格画画分镜表，轮不到在 TV 动画里露脸，在演出家的道路上成功登顶监督的宝座是在其加盟 ARMS 之后。

当时的 STUDIO ふくろう与数以千计的小型动画工作室一样，以承接外包，来料加工为业，需求量最大的是作画流水线工人。既然小真矢会画画，那理所当然得到的就是动画师的职位。虽然日语中的アニメーター在中文里笼统的被翻译成“动画师”，不过实际上另有动画师这个职位，日语就写作“動画”。职能是什么呢？用一句话来概括就是最底层的动画加工人员。看过『白箱』以后想必很多读者都对动画公司的生态有了更直观的认识，如果仅从作画这条线来说，站在金字塔最顶端的是人设画师，往下依次为总作画监督（有时由人设兼任）、各话作画监督、作画监督辅助、主力原画师（所谓的 key animator）、原画师、动画检查、动画师（也叫动画 man）、上色（仕上），由于上色一般都分包给海外公司的廉价劳动力，所以实质上动画师就是作画系统里金字塔最底部的一群人。动画师的主要工作是从某个原画师那里分到一部分原画稿，对其进行精加工，并送交动画检查审核，审核通过后再分发给负责上色的外包公司，实际上并不是很有创造性的工作。因为原画师拿到的是分镜表，上面只对这一卡的演出进行了指导，至于动起来后是什么样子完全取决于原画师的创作发挥。当原画师把画好的关键帧交到动画师手里时创作过程已经基本结束，这群动画 man 要做的只是填空和二次加工而已，所以不仅工作内容枯燥，收入也很低，动画公司的新晋员工一般都要先从底层的动画 man 做起。

这里有必要再简单介绍下日本动画公司的雇佣体系。日本的企业员工一般分正式员工、派遣员工和契约员工三种，此外还有兼职打工

者和外注关系的自由职业者。这五种劳务关系中当然是正式员工的待遇最高，其中大部分都是终生雇佣制，薪水高、福利多、保险齐、升迁机会也多，退休后还有全额退休金。派遣员工就是劳务派遣工，由劳务派遣公司向特定企业输送劳动力，与企业是劳务关系，并没有合同雇佣关系，派遣工通常要干与正式员工一样，甚至更繁重的工作，但薪水和福利都少得多，工作岗位朝不保夕，工作期间用人单位也不给交保险。契约员工就是合同工，地位介于派遣工和正式员工之间，与用人企业签订劳动合同，虽然不如正式员工，但可以正常领到薪水和福利，也享受国民保险，被辞退的话能领到遣散费。契约员工与兼职打工者很相似，最大的区别就是契约员工是全职上班，兼职并不是。最后还有外注关系的自由职业者，实际上就是与某一家或几家企业有长期业务关系的自由职业者，是不用到公司报到的兼职。



动画行业是劳动密集型产业，从业人员普遍收入不高，尤其是底层的动画师绝大多是契约员工和自由职业者。铃木真矢在还没有成为叱咤风云的りんしん时做的就是比兼职稍微好一点的契约员工（她现在仍是契约员工，无非是公司愿意花更多的钱留住她罢了），虽然跟STUDIOふくろう签过劳动合同，但动画师计算薪酬的方式比较特别，既不是小时工、日结，也不是月结，而是计件！诚然少数公司有象征性的保底工资和微不足道的福利，但健康保险和退休金多半是没有的，一个月收入的多寡全凭个人的本事。那么计件的付费标准如何呢？

一张动画稿的酬劳是 150-200 日元，未被采纳的话就是颗粒无收。这是现在的行情，但事实上近20年来动画业界的薪酬就一直没怎么涨过，当然日本这 20 年来也没怎么通胀就是了。在りんしん初出茅庐的那个时代，业界里有的是一个月画 1000 张稿的 super 动画 man，以 80% 的合格率计算的话，月收入大约为 12-16 万日元。只是与刚毕业的大学生正式员工持平罢了。小真矢曾在给家人的电报里流露出对东京艰辛生活的倦怠并发出求救（电报是最便宜最快捷的远程沟通方式，相比之下电话费贵得惊人，写信则占用时间，但电报按字数收费且只能打片假名），而在后来的访谈中她也自曝过月收入仅3万日元的悲惨经历，事实上那是一段长达 4 个月的地狱般的生活。月入 2-3 万日元对于新人动画师们而言并不是个别现象，而是普遍如此。而且这是在付出了每天平均工作 18 个小时，每周至少通宵两晚的超负荷劳动后才得到了微薄的报酬。3 万日元勉强够租一间又小又破的单间。然而通勤和吃饭就没有着落了，于是很多人不得不向家人伸手求援或者干脆举债度日，这哪里是民工，简直就是难民嘛！所以动画师的一年离职率高达 90%，简直就是一个病态的高淘汰率的工种。如果早知道是到东京过这样暗无天日的生活，当年小真矢还会不会远道而来遭这份罪呢?



由“蛆虫”进化为人

DIE VERWANDLUNG

开弓没有回头箭，还有一句老话叫既来之则安之。4 个月的难民生活都苦熬过来了，小真矢不能不慎重考虑自己未来的出路，总之先混到原画师的职位上再说吧。在 1986 年的长篇 TV 子供动画『宇宙船サジタリウス』第 12 话里，真矢终于得到了作为原画师出道的机会，这不能不说是作为亲戚的ふくもとかん给她创造的良机，因为仅仅 4 个月就脱离动画 man 阶段的新人，除非是几年一遇的天才，否则就只能靠人情关系。真矢不仅得到了宝贵的升职机会，



▲『宇宙船サジタリウス』

也得到了从业后的第一个 ID——りんしん，在大多数动画的 STAFF 字幕表里，动画师的名字是没有资格出现的，有了 ID 就意味着终于能跻身字幕表这传说中的“大雅之堂”了。

原画师的待遇毕竟比动画 man 要好上几倍，现在大家都知道动画里有一个单位叫卡（cut），如果说动画 man 是以画稿张数来计件的话，那么原画师就是以卡来计件的。一话 TV 动画根据长度不同包含几十到几百卡不等，一般会发给若干个原画师分担。一卡的酬劳是 2000-5000 日元，如果一个月能画上 30 卡，那么收入就会有 6-15 万日元，熟练的原画师一般都能超过这个工作量，而且很多原画师还兼任作画监督，收入可以翻倍，月薪达到 20-40 万日元，跟3万月薪的动画蛆虫们相比简直是云泥之别。以りんしん的情况取个中等偏下的数值，月入 8-10 万日元的话，食住行水电煤的问题是基本上解决了，80 年代末那会也没有手机和互联网，不生病的话能在东京自力更生活下去。当然这是比较理想的状况，偏偏りんしん又遇上的严苛的新人考验。

有一次她接到了 30 卡原画，奋战了一个月交稿后刚想喘口气，其他公司派来的一位演出家竟然毫不客气的将其中 28 卡打了回票，被作监训斥返工倒也算了，竟被演出给枪毙了，那就连补救和讨价还价的余地都没有了，只能发回重做，可这意味着当月りんしん只拿到两卡的报酬，掉到了蛆虫以下的档次里去了……据其本人回忆，当时的她完全崩溃，一心只想着早点辞职回老家嫁人算了。但身为职场人毕竟要有点起码的责任心，没人帮自己擦屁股也只好默默吞下泪水收拾藏局，在返工重做的那一个月里，りんしん如行尸走肉般的往返于公司和宿舍之间，尽管情绪跌到了谷底，却仍然在坚持作画。慢慢的，她开始由沮丧变为困惑，困惑的是处于职场十字路口的自己应该何去何从。首先是去或留的取舍。如果选择留下来，りんしん只有往上爬这一条路，那么她身为原画师未来的方向应该选择作画监督，还是演出家？一般我们认为在作画系统里，原画师的下一个目标必然是作监，但业界也不乏从原画转入演出系统，日后成为演出家和监督的例子，りんしん后来在 ARMS 遇到的“ARMS 三杰”中的另两位梅津泰臣和影山楙伦就都是从原画起步，最终以监督身份功成名就的。结果是，りんしん毅然选择了继续作为原画师奋斗下去，并开始潜心研究作画技巧，打磨个人画风。帮助她痛下决心的恰恰是身为演出家的ふくもとかん，正因为后者的悉心开导让りんしん看清了自己身上并没有演出家的资质，反而只有画画才是自己割舍不下的毕生挚爱，所以无论多苦多累也要坚持下去。不过既然是亲戚，ふくもとかん当然不愿意看到りんしん一直为了生计而苦苦挣扎，助其脱困的方式其实简单而直接，甚至可以说有点粗暴不雅，那就是进军成人动画界！



向成人动画界进军！

OPENED THE DOOR TO A NEW WORLD.

因为穷而想到去做工口动画，这跳跃是不是太大了点？其实不然，上世纪 80 年代末 90 年代初，正是成人动画 OVA 这种新体裁刚刚兴起不久，市场上供不应求的时候。稍微结合下当时的时代背景，OVA 动画原本就是 80 年代才出现的新的动画体裁，由于不经过电视台播出，直接灌录成录像带供租借和贩卖，所以作为载体的录像带和光碟的普及程度直接影响到 OVA 的销量好坏，80 年代末不仅 VHS 已经在日本普及到家喻户晓的程度，连更高级的 LD 也逐步放下身段变得平民化起来，这为 OVA 的发展扫除了技术上的障碍。另一个促使 OVA——尤其是成人 OVA 动画——蓬勃发展的是臭名昭著的“宫崎勤事件”，该事件引发了日本人对录像带收集者的公愤，也因此连累到了整个动画产业导致 TV 动画的冰河期这些都确实不假，但作为蝴蝶效应的是很多动画界人才流落到了美少女游戏业界，在工口 Galgame 的领域里重新上岗，美少女游戏迎来了前所未有的大发展期，作为其“副产品”之一的改编工口 OVA 动画也悄然进入了一个黄金期。OVA 这种体裁靠的是短平快的制作周期，配以高感官刺激度的工口题材，在短时间里从市场上捞一票并不难做到。本着这种冒一点风险赚快钱的投机心理，越来越多的中小型动画公司开始走上了“歧途”，到后来连一部分大手公司也悄悄设立马甲子公司插手其工口动画的副业。那一时期涌现出一批作画和监督方面的神人，りんしん有幸被观众尊称为“工口动画之神”不仅因为她的技艺超高，其实也因为她入行早，在一系列名载史册的重要作品中都有她的名字。

一举改变りんしん命运的作品——也是她参与制作的第一部工口动画——就是大名鼎鼎的触手巨制『淫兽学园』。这部颠覆了工口动画业界版图，被誉为触手题材金字塔尖级别的作品改编自老牌工口漫画家前田俊夫的漫画『La ☆ BlueGirl』。时年近 40 岁的前田是日本第一代专职创作工口漫画的实力派人物，1986 年以一部『超神传说』名动业界，成为读者心目中的触手大神，1989 年发表『La ☆ BlueGirl』进一步巩固了他在这个分野里的统治性地位。漫画经加笔后于 1992 年出版了 4 卷的单行本，也就在同一年改名为『淫兽学园』的 OVA 动画版由一家名不见经传的叫 M・T・V 的小型动画公司制作发售，不经意间由此拉开了该系列长达 10 年的历史，也牵出了 ARMS 从无到有的发展史。

诚然 M・T・V 是一家连一点来龙去脉也查不到的短命小公司，但却请来了一位很有实力的人物来出任动画版人设倒也是不争的事实，此人笔者以前也曾提到过，他就是梅津泰臣的好基友よしもときんじ（吉本欣司）。吉本是一个作画和演出双修的通才，早年先是以原画师的身份在『无限地带 23』里出道，深受板野一郎、美树本晴彦、平野俊弘、结城信辉等前辈们的熏陶，后来与梅津泰臣精诚合作，将其原作的『极黑之翼』改编成了 OVA 动画，一人包办了监督、分镜、演出和脚本，华丽转型为演出型人才。这之后吉本逐渐转型为演出家，而把作画的舞台完全留给了基友梅津泰臣，但在淡出作画圈之前，吉本留下的最后杰作便是『淫兽学园』的人设，可以说没有吉本的无私铺垫就没有后来りんしん的大放异彩。

前文提到过，做工口 OVA 动画来卖终究是为了捞快钱，捞钱也要有捞钱的手段，良好的营销才是成功的一大半。首先动画必须要有一个容易记、抓眼球的名字，“淫兽学园”就比那英文法文脑残文混用的原作标题要接地气的多。动画后来一炮而红，大家反而遗忘了原作难记的名字。稍微扯点题外话，我们所熟知的前田俊夫两大代表作其实都不是作品的原标题，当

当『超神传说うろつき童子』同名动画版的盗版VCD流入国内时，卖的人和买的人都不认识日语“うろつき”，结果索性以『超神传说』相称。这个例子其实说明一部作品标题中语言的障碍对作品的传播起着负面影响，就像我们不认识“うろつき”一样，日本人其实也不懂什么叫“La ☆ BlueGirl”。言归正传，有了“朗朗上口”的名字，接下来就要解决人设的问题，这里就需要吉本的登场了。前田是老做派的剧画作家出身，画风又充满了7、80年代昭和中后期的风貌，光凭想象就觉得恐怕不那么合动画观众的口味，所以OVA版需要在演出和人设两方面做大刀阔斧的改编。撇开脚本和演出不谈。此时挡在吉本欣司面前的难关有三道。

吉本的第一道难关是他的资历，这是他第一次担当人设一职，虽然不免惶恐但毕竟多年来跟梅津泰臣切磋画技，对自己的手腕还是有相当自信的，这关可以轻易克服。第二道难关是要摆平原作者前田，这位年过半百的大先生因为之前经历过『超神传说』和『妖兽教室』两作的动画化，对动画制作忍不住要指手画脚，嘴上说着“吉本君都交给你了！”私下里却通过发行商向M・T・V施压表示希望“尽量忠实于原作”，这让锐意进取的吉本一下子陷入了两难的境地，结果在几番讨价还价之后制作周期就只剩下短短三个月了。但最让吉本等主创人员扼腕的其实是第三道难关，也是千百年来让无数英雄好汉竞折腰的难关——钱！M・T・V本来资本就捉襟见肘，被前田老师这么一折腾成本马上就扛不住了，吉本刚做完人设，分镜表将将做出来的时候，M・T・V就宣布破产倒闭了，悲剧就这样突然上演，没有一点点的防备……曲未终人已散，制作组人走茶凉，吉本怒摔画笔而去，这下倒成全了一个人，那就是りんしん。

当时，同僚们眼中的りんしん与其说是救世主，莫如说是接盘侠……M・T・V破产后的情况十分复杂，几个不甘心打水漂的投资方用剩余资金勉强维持住了原画和后期制作所需的费用，后来OVA第1卷也终于顺利发售，然而动画公司的实体毕竟已经不存在了，大量原画稿分发到国内和海外外包公司进行加工后，由于缺乏监督管理，原画底稿大量丢失，造成了不可逆转的惨重损失。りんしん当时的身份是作画监督之一，但头衔前面要加个“未上任”，因为M・T・V中途倒闭，作画团队也就做猢狲散了，等ARMS的创始人清水修重新集结起作画人员后，りんしん才被正式任命为作监。清水当时隶属于STUDIO旗舰，在公司不愿出面接下这颗烫手山芋时以个人名义邀请ふくもとかん接任『淫兽学园』的监督一职，后者是监督处子秀自然喜出望外，而且也没有忘了提携りんしん，这才首次委以作画监督的重任，说起来还真是有点登龙门的好运气。但当时的りんしん并不这么想，在资金异常困难的前提下，清水竟然还下了限国内作画团队三周内完成原画，韩国外包团队两周内做完原画的死命令，可问题是韩国人已经把第一话的原画全部当废纸卖了思密达，りんしん这个火线作监等于是一边要赶工自己的作画，一边还要监督语言不通的韩国人从零开始再造一批新的原画，其难度是可想而知的。结果是她做到了！也正因为りんしん做到了常人无法做到的事，才从此开启了她成为“エロ动画之神”的道路。





回忆那段神奇的岁月，りんしん感叹自己刚刚从挣扎在饿死边缘的动画蛆虫爬到了梦寐以求的作画监督的位子上，刚想喘口气就受到了清水修的当头棒喝，清水甚至悲观的告诉她很可能会步M・T・V的后尘坚持不到第2话做完就得申请破产睡大街。无论是贫困，是恶劣的工作环境，是鸡同鸭讲的合作团队，还是上司的精神攻击，りんしん最终都挺过去了，但其实令她印象最深刻的是，因为怀疑自己的实力而感到惴惴不安的心情日日压迫在她的心头几乎将其摧垮。她所在的STUDIO ふくろう此前承接的工作绝大部分都是与国外企业合作或直接受上游企业委托制作的子供向作品，虽然画过人物但完全没有接触过美少女角色，更不用说是真实头身比的、会露出裸体的、并遭遇各种触手怪侵犯的美少女，就好像委托捷安特造一辆坦克出来看看，跨度实在太大可以认为完全就不是一回事。何况后来りんしん还被要求替换挂印而去的吉本出任人设一职，不久前还是有上顿没下顿的难民、是蛆虫，只一年功夫就跃上了作画系统的顶点——人设画师，幸福来得太快反而更让人无法坦然接受。りんしん说她后来接触了很多同行，知道当时的业内人士做18禁作品多半是冲着钱去的，起初她也一心只想改善一下窘迫的生活状况，可驱动力很快从金钱变成了求知欲和成就感，她竟不可思议的学到了很多此前画一般向作品所学不到的东西。直言不讳的说，りんしん发现自己喜欢上了做エロ动画！莫非是潜伏在自己体内几十年的エロ之魂一朝觉醒了吗？▲

（未完待续）

出击！永远17岁的战斗软萌少女

——专访半次元人气coser 浅浅

■提供／半次元 ■责编／如月千华 ■美编／塔里

CN：浅浅 ASAKI
所在地：广东广州
星座：天蝎
本命角色：『love live』东条希
最近在看的动漫：『食戟之灵』
半次元个人主页：http://bcy.net/u/221571





半次元：浅浅你好！先简单的自我介绍一下，打个招呼吧～

大家好，我是永远 17 岁的浅浅～

半次元：这次的岛风真是福利满满～～ >////< 可以说是怎样喜欢上舰娘的吗～

平时会留意手办网，加上被各种刷屏安利，就开始关注了。

半次元：浅浅出了挺多萌妹纸角色～～战斗少女系、软萌治愈系比较喜欢哪一种？

战斗软萌少女系 2333

半次元：平日里的自己是不是也是这样的性格？或者是完全相反的？

平日就是个饭量大的面瘫女神经 QAQ 只要一换上 cos 服就大变身，这大概就是 cosplay 的魔力吧。

半次元：这次的拍摄视角大好评！要先给摄影君加个鸡腿 2333～～拍摄过程中有遇到什么有趣的事情么？

图里的连装炮君们都是后勤小天使举着拍，后期 p 掉他们的，才不会说当时他们的体位有多暧昧（噗～）

半次元：有固定的合作对象么～比较喜欢和年下的还是年上的人相处？

没有固定的哦，cp 都是随机遇上喜欢的作品就一拍即合的，摄影师也是很讲缘分啦。我会比较喜欢跟思想成熟年龄相近的小伙伴相处，不然对方说冷笑话会很尴尬呢。







半次元：发现浅浅去了很多地方呢，有最喜欢的城市么？理由是？

都喜欢哈，要说印象最深的应该是成都，那是第一次为了拍作品跑到这么远，跟志同道合的小伙伴一起出cos一起玩，撇开很多包袱，也是很难得和难忘的一次体验。

半次元：对自己最满意的部位是？最不满意的呢？

这是父母给我的全部，不满意也没得退货了，靠自己努力锻炼，先把肚腩减掉吧～（啊，蛋糕，先吃了才有力气减肥……

半次元：为下一次的福利（划掉！）cos计划做个小预告吧！米娜都很期待哟！ O(∩ _ ∩)O~~

接下来准备拍东条希，打算做成套卡，至于什么时候才看到成品，先打倒拖延症公会会长再说吧～嗯嗯。

半次元：那最后～有什么想和支持你的粉丝们说的呢！

很感谢一直支持我和准备喜欢我的的小伙伴们，虽然不知道自己还能 play 多久，但希望能在十年、二十年后，大家都依然记得有个叫“浅浅”的家伙存在过～谢谢大家～▲

如何打造一个有趣的数字军团

——“七大罪”的冒险历程

Adventure of the Seven Deadly Sins



■文/橘汁 ■责编/如月千华 ■美编/塔

不要被标题误解，本文不是某 KB48 成长史。

不知道说了第一句话以后还有没有人愿意看，事实上本文是要分析一下让『七大罪』成为有趣的作品所需要的几种元素。要想制作叫好又叫座的作品，必须集天时地利人和，缺哪一样都不能成事。拿『七大罪』来说，虽然以原罪为话题的作品我们能列举出很多，别的不说，牛姨大作『钢之炼金术师』里面的七宗罪就曾给人留下深刻印象。但这类作品多利用原罪这一宗教词汇的意义来增加自身的深度，也同时使其多了一丝难解和晦涩。『七大罪』的故事却十分易懂，甚至并没有拿七宗罪来大做文章，关于这一点，作者其实是有早就安排的。

曾有日媒统计 2015 年 1 月上旬期间改编成影像作品的漫画销量情况，排名第一的正是这部『七大罪』（顺带一说此前因动画化而声名大噪的『东京食尸鬼』排名第三）。在去年 12 月日本公信榜公布的漫画年度销量榜中，『七大罪』排名第九，总销量 463.3 万册。自该作品动画化以来，单行本销量增加了 20 万余册并且还在上涨，人气大幅提高。影像化为原作漫画的销量加了一把火，拓宽了受众群，而『七大罪』这部作品本身也具有可以声名远播的实力和素质。作者铃木央创作初期就做了诸多考虑，目的是“能让小学生和成年人一起阅读”。为了不给人造成理解困难，虽说是西方奇幻故事，却没有复杂的术语和自创词汇，情节简单易懂，哪怕是不经常看漫画的人也可以很快进入到漫画的故事中，和主角们一起冒险。不仅如此，人设也在保留了诸多经典日漫主角形象的基础上增加了让人印象深刻的元素。说『七大罪』是畅销作品范本也不为过。



一位曾在四大少年漫画杂志连载作品的作者

A outstanding comics artist

如果把作品比喻成宝物的话，那铸就它的就是爱的战士了。

大家都懂，越是看上去光辉无限的职业，背后付出的辛苦越是巨大，漫画家也如此，如果不是因为心中有爱，谁肯没日没夜伏案工作，承受创作者的孤独呢。

『七大罪』的作者铃木央是就是这样的战士，今年 38 岁的他出生于福岛县，他和其他逐梦的漫画家并无太大差别，一步一个脚印，从自己绘制的作品中学习和积累经验值，从而慢慢成长起来，变成了独当一面的漫画家。要非指出他的不同之处，也并不是没有。铃木央 17 岁时发表了出道作『Revenge』。隔年在『少年 Jump』上发表其续作『SAVAGE』，2005 年在『少年 Sunday』上发表『冰上悍将』，2011 年在『少年 Champion』上发表『ちぐはぐラバーズ』，2012 年开始在『少年 Magazine』连载『七大罪』。他是少数曾在日本四大少年漫画杂志都连载过漫画的漫画家之一。



回顾他往昔的作品，有格斗类『红莲之拳（Ultra Red）』、『金刚番长』，还有体育竞技类『冰上悍将』、『姐爱如剑』、『高尔夫物语』，以及『你与我之间』、『七大罪』这样的中世纪幻想风漫画。从这些作品中不难看出，铃木老师爱好的题材大体分为三类：格斗、体育竞技还有奇幻。格斗类源于他自己的兴趣爱好，很难想象热爱格斗的人会喜欢有趣的少女漫画，并受其影响使得自己的画风也富有细腻的美感。不仅如此，铃木老师还十分擅长打造富有想象力的背景，例如雄伟的山

脉与辽阔的平原，中世纪的古堡与建筑等等。善于画出细腻的人物与波澜壮阔的场景是他作品中的一大特色，也是让『七大罪』这部作品尽显锋芒的原因之一。

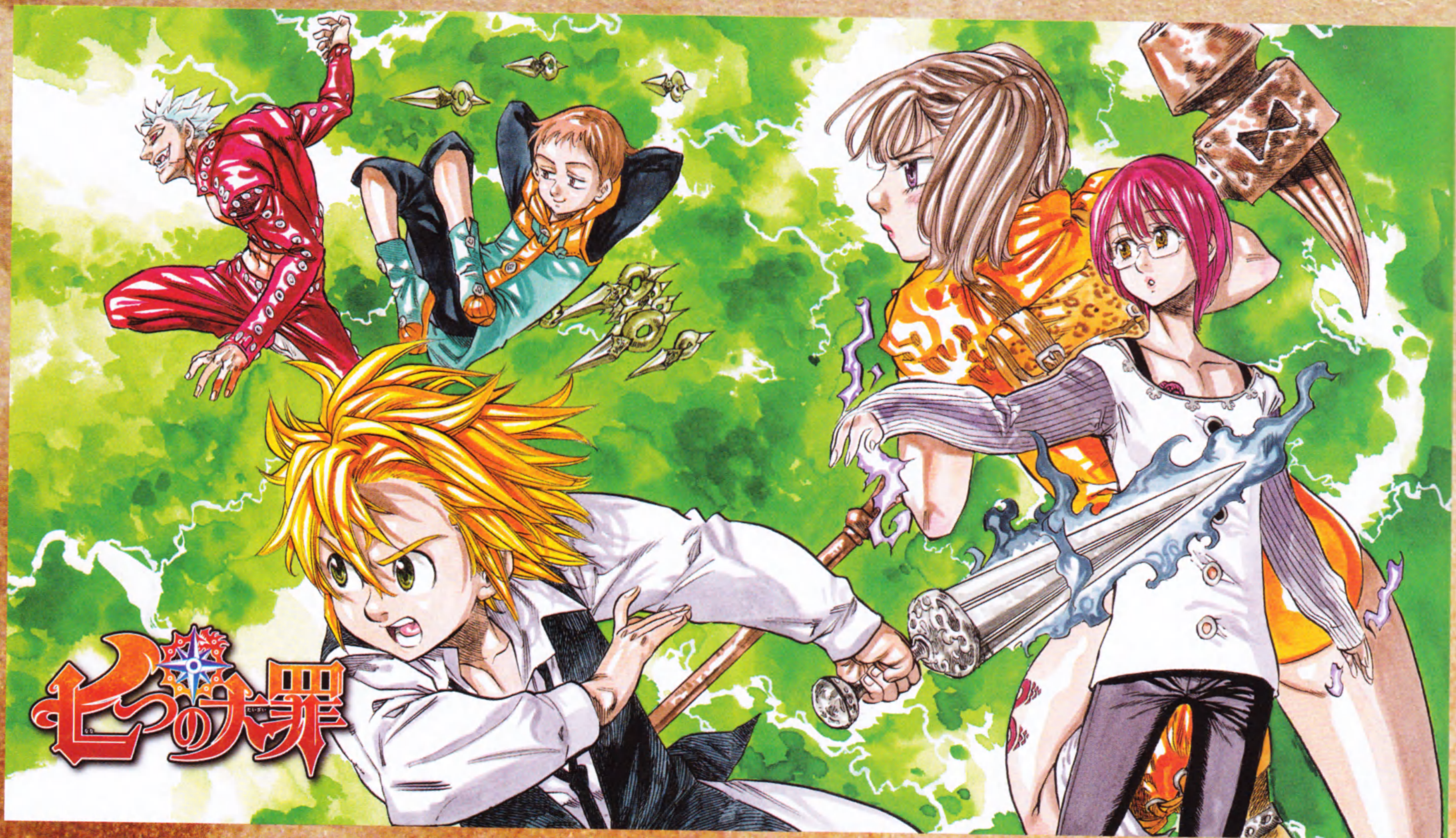
铃木央对奇幻风格的漫画情有独钟，在画完『你与我之间』后，本来打算接着画奇幻漫画的，在与编辑沟通时，开玩笑地提出“番长漫画”这个想法受到了编辑的认可，由此机缘画起了格斗作品，大家如果在『七大罪』中为那酣畅淋漓的打斗分镜所折服，那便是铃木老师此前创作格斗漫画而积累下来的技术。除此之外，铃木央早期在『少年 Jump』时也是有名的手速达人，每周休息两天还能准时交稿，画『高尔夫物语』时更是在不使用助手的情况下一人作画（不过那时候铃木老师也才出道四年，也请不起助手）。后来没多久他小学时就认识的青梅竹马黑峰女士（假名）成为了她的助手，那时候铃木老师才二十出头呀，泡得一手好妹子，后来这位青梅竹马还和铃木老师结婚了，也是一段佳话，现在她仍是铃木老师的助手之一，支持者老师的事业（典型的漫画家的妻子 w）。



三大章跌宕起伏的冒险故事

Three chapter story

故事伊始，在里昂尼斯王国，圣骑士为了准备圣战而使国民陷入痛苦，还囚禁了国王试图发动政变。心系国家安危的第三王女伊丽莎白决定独自寻找多年前被通缉的罪人骑士团“七大罪”来拯救国家。在漫漫寻人的旅途中，她被追兵围困，机缘巧合逃进一家酒馆。一名金发少年将她救下，而这名少年就是七大罪的团长梅利奥达斯！梅利奥达斯答应了伊丽莎白的请求，作为报答，伊丽莎白在梅利奥达斯的猪帽子酒馆当看板娘。俩人踏上了寻找其他七大罪伙伴，一起对付王国骑士团的旅途。



铃木老师曾表示，『七大罪』的故事将有三大章，第一章为漫画前一百话，七大罪一行人成功打败骑士团，而后则展开新的篇章，故事中的最大反派变成了魔神族。国家骑士团和魔神族的实力比起来就是虾兵和大象，攻打虾兵都要个一百话，那么打败魔神族看来需要更多篇幅，而作者也表示,自己会一直创作下去,不会半途而废。

在确立了篇幅以后，要考虑的则是作品的定位。如果以连载杂志的定位来说，『少年magazine』上连载的作品画风硬朗，类型多为体育竞技、奇幻和格斗类。其中也不乏推理、青春以及美食题材。作为一本综合性全年龄的漫画杂志，受众群体颇为广泛，既有小孩子，也有成年人。那样的话，如果故事设置得太中二难懂，也许会痛失读者，导致作品被腰斩。在深思熟虑后，铃木老师想找一个平时大家都耳熟能详的传说作为基础，以此来绘制新的幻想故事——他想到了“亚瑟王传奇”。这招实在是聪明，一边拉近了和读者的距离，一边又以新的世界观和各种充满想象力的设定来吸引眼球，不会被历史传说禁锢而落入俗套。

说到奇幻漫画，过于天马行空的想象也会使作品被误解。年龄偏低的读者也许会为了看起来很酷而硬着头皮读一些设定复杂的作品，可成年人就没有这样的好耐心了，他们要工作要养家，平时必定想读一些能从中感受到快乐又不太烧脑的作品。考虑到这一点，『七大罪』的故事简单易懂，横向来看，它是奇幻冒险故事，冒险的旅途不长，旅途中遇到的敌人也不难打，轻易通关直抵大 boss 老巢;纵向来看，它有着爱情、友谊、成长等感情线索做支撑，而非一些道貌岸然的大道理，读起来轻松愉快。目前，『七大罪』的漫



画不仅在亚洲各国，还远销德国、法国、意大利，总销量突破 1000 万本，也许这正是拜作者初期对故事的各种斟酌远虑所赐。

『七大罪』在美国也颇有人气，究其原因，本就是西方背景设定，能让西方人感到亲切。其次，故事和人设则是纯日系风格。日本漫画细腻而唯美的叙事，还有为配角精心设计的番外故事，这些特质都与美漫形成了强烈对比。在国内，因漫威系列电影的走红，美漫也逐渐走入了漫迷的视线中。时间再往前回溯的话，美漫在国内并没有现在这样多的爱好者，后来网络科技的进步以及电影业的日益发达，人们的审美能力和接受能力日新月异，原本看上去毫无美感的美漫，现在竟也看得如痴如醉大爱滚滚过出本。如此看来，这两种漫画的艺术风格各有魅力，想必在美国也是一样，看惯了个人英雄主义的肌肉男，也会想看一看日系奇幻故事来换换口味。

日漫不仅在画风上与美漫有很大区别，在角色对剧情的影响上也各有特点。比如美漫中强烈的个人英雄主义 / 团体英雄主义色彩，其他角色处于次要地位，哪怕曾用笔墨渲染过，曾与主人公关系十分亲密，该放弃时还是会放弃。日漫中除了主角以外，还有很多人气配角，就算为了推动剧情而领便当，作者也会花篇幅叙述这个人的过往，就像为角色打造挽歌一样。但归根结底还是叙事节奏的问题，美漫并非无情，篇幅允许的情况下,也有不少次要角色有戏份很重的回忆杀。日漫也不是滥情，故事需要铺垫，主角情感需要过渡和宣泄，适当的描绘是必须的。

待角色确定以后，故事自然而言就形成了。在主线一定的情况下，角色们的行动会影响剧情的发展方向。伊丽莎白希望七大罪能协助自己拯救国家，圣骑士偏偏不让他们破坏自己的计划，两股势力的愿望相对，所以角色们便会行动。而具体怎么行动，则每个人都会依照自己的性格。梅利奥达斯性格耿直勇敢，在与敌人作战时，他喜欢正面迎接敌人。精灵王性格软弱而温和，处理事情时也会犹豫不决。按照这几人的性格，如果说现在剧情需要，要挑唆一人背叛梅利奥达斯的话，那一定是班。因为班的性格决定了他的选择——因为他会为了昔日的恋人而选择放弃一些东西。而戴安是誓死追寻梅利奥达斯的，金爱慕戴安所以也会跟随她，高瑟和梅林油盐不进且不按常理出牌根本不是能被三言两语就骗过的类型……而且这俩人也没有筹码可以用。这么一看笔者好像成了班黑，不要这样其实笔者很爱班的，



漫画后期班也被洗白了不少，毕竟还是要一起打魔神族的，迟早要回归。

前面一直说『七大罪』是一部奇幻漫画，于是终于要来数数它的奇幻元素了。首先贯穿本作始终的一只会说话、名叫霍克的猪是最大惊喜。它外表粉嫩嫩，还有长睫毛，是一个三观端正不浪费的好猪，别名剩饭处理团团长。别以为它只是个吉祥物，这货曾在多次关键时刻救了主角一行人，是作者安排的最大剧情反转线索。它的妈妈身材巨大，背上是猪帽子酒屋，简直是这个世界里的“梅利奥达斯的移动城堡”。一个身材巨大的猪在草原上缓慢行走，背上还背着个酒馆，已经十分吸引人眼球了，后面还跟着一个身材巨大的巨人族女孩子。

说起种族，在本作中有着五大种族，人类、精灵族、巨人族、魔神族和女神族。伊丽莎白作为女神族的使徒，仅仅只是觉醒能力就足以秒杀第一大章中的 boss，可知女神族是超越了魔神族的强大生物。多年前，女神族封印了代表着邪恶的魔神族，使世界归于了太平，却不料魔神族解除封印逆袭，只是七大罪一行人是不足以对付魔神族的，日后也许会有女神族的角色登场。

在奇幻作品里，角色们自然有自己的魔力，梅利奥达斯的魔力就是“全反击”，戴安可以使大地崛起，金可以灵活控制灵枪和植物，高瑟可以读取和篡改别人的记忆，梅林可以强制消除敌人的魔法……每个大罪的能力都很特别，但如何才能使传说中让人闻风丧胆的七大罪发挥最大的技能呢？这就要依靠“神器”了，每个大罪都有属于自己的神器，有了神器，可以超常发挥自己的能力，是战斗必备装备，而梅利奥达斯这个熊大叔就因为要开酒馆，把神器卖掉了……七大罪有属于自己的武器，圣骑士也有咒言之玉。每种玉都有不同的功效，比如永劫封印术可以造成十头暴龙也不会破坏的隔离法术。还有魔法师梅林也曾制造过一些小道具和魔法药，比如利用胆小蘑菇制成的能将人变小的药物，曾造福了戴安……还有曾送给霍克做礼物的巴洛魔的魔眼，也是个能看到别人战斗等级的神物。

在一部设定丰富，世界观宏大的作品里，职业和帮派是不可少的。本作除了七大罪和圣骑士团以外，还有暗晓的咆哮骑士团、圣骑士团的新旧时代、魔术师等组织。

幻想元素以外，感情线也是一个重点。在这十个作者八个都卖腐的创作环境中，还真是很少看见像铃木老师这样不怎么给腐女想象空间的直男作者。本作最让人津津乐道的就是主角们都有自己的 BG cp。梅利奥达斯和伊丽莎白的感情经过第 100 话的升华，已经进入了梅利奥达斯跪在床头握着伊丽莎白的手希望她能为了他活下去的地步，这对是多么的傻白甜！同床共枕已经不算什么了！可你以为作者就会到此为止了吗，不会！别小看读少女漫画长大的铃木老师了，金和戴安才是最甜的 cp！身形巨大的少女和娇小的精灵王，在番外篇中揭示了这段感情其实从戴安还是幼女的时候就开始了，只不过金在经历了变故后将戴安的记忆删除。可即使删除了记忆，后来又遇见了那么好的梅利奥达斯，却也还是会对金产生情愫，这只能用命运来解释了。而班和伊莱恩这对在甜中还掺了虐，外表桀骜不驯看起来是个不良青年的班居然会钟情于萝莉仙女伊莱恩，还为了她放弃了自己的贪欲，这份不外露的温柔十分难能可贵，也正是因为可贵，才更动人。但命运（又是命运）却对他特别残忍，所以他一直活在失去恋人的阴影里，侧面反映了他其实有着与外表不相符的痴情。说到这里实在不想提高瑟和基娜这对，该说是百合还是 BG 的 cp，没错从实质来说是 BG，但人设看上去真的像对百合。尤其基娜出场时白西装英姿飒爽，诡异的微笑带着一份淡然。性取向完全暴露无遗啊（闭嘴）？！爱上高瑟后却开始穿长裙，经常一脸羞爱的表情，心好累，说不好是一代好攻被掰直了，还是好好百合变成了 BG……

笔者明白就算列举了这么多的 BG cp 也不能阻止想象力丰富的腐女，没错，一切皆有可能，拉郎无罪，BL 赛高！像梅利奥达斯 x 班这样的相爱相杀组、或班 x 金这样的强攻弱受组，以及 all 高瑟 NP 组（什么鬼）都是很带感的。但看看铃木老师的尿性，估计官方是不会发糖了，要萌只能孤独的萌……这是多么凄惨的事情啊，好在广大腐女的脑洞那么大肯定会自给自足的！



洗顔の〈七つの大罪〉
The Seven Deadly Sins

チカラズク・シン
剛洗の罪

テカテカ・シン
油顔の罪

ススギノコ・シン
泡残の罪

アワマミレ・シン
激泡の罪

アワタリン・シン
無泡の罪

フキスギー・シン
強拭の罪

テヨゴレ・シン
泥手の罪

▲铃木央老师绘制的『七大罪』与 uno 洗洁用品的联动插图

七个可爱的反派英雄

Seven cute villain heroes

在设计故事和人物时，铃木老师喜欢打造让人感到意外的角色，这也是大部分作者都希望看到的读者反应，可如何才能不落俗套呢？铃木老师在一次采访中曾透露过，十几年前就曾向编辑提议，想画以『亚瑟王传说』为素材的漫画，但他陷入了同大多数新人漫画家一样的困境——不会塑造角色。只是一味堆砌世界观背景设定，其后为了增加自己塑造角色的能力，他开始创作现实背景的作品。他说，“如果故事发生在现代的话,不利用人物矛盾来推动故事发展是不行的。”也就是说现代社会舞台的漫画画多了，自然而然地练习了塑造角色的能力，也是为其后创作出更好的作品而打基础。

所以在铃木老师画过了诸多作品后，他又一次尝试了自己最喜欢的幻想题材。这一次在『七大罪』的故事中，主角是外表看似小孩，内心却是成年人的名侦探……哦不，是“愤怒之罪”梅利奥达斯！外表是稚嫩少年一枚，但武力值却异常高，统领“七大罪”军团。这样外表娇小与内在强大的反差萌角色在动漫作品中并不少见，但还没有结束，就是这样外表看似纯良的少年却有着痴汉大叔的内心，热衷钻女孩子裙底和袭胸。再看第二位登场的七大罪成员，她是一位可爱的小女孩，小女孩，小？“嫉妒之罪”戴安长相甜美可人，身高九米的她是巨人族的后代，见过九米巨人的小内八和双马尾吗，这份娇羞与巨大的反差设定让某巨人漫画情何以堪。第三位登场的“贪婪之罪”——班，外表跋扈嚣张，集刀疤、肌肉和刺头造型等不良元素为一体的不良青年，却有着一颗善良的心，并且还是个萝莉控。第四位登场的“懒惰之罪”——金，又是一个外表是可爱少年，实际是妖精之王的厉害角色。他性格害羞且温柔，审美有点畸形，正式场合会变成一个中年胖大叔，据说这是他认为最正式的样子。第五位登场的“色欲之罪”——高瑟，乍看是个妹子还有沟，其实是如假包换的美少年，神秘莫测还爱看书，他比较出人意料的设定应该是完全想不通到底哪里“色”了,难道因为色气爆表吗？第六位登场的是“暴食之罪”——梅林，先别吐槽在中世纪英国背景的故事里都有一个叫梅林的法师，这位梅林大姐姐有沟有腿还有貂，让人很容易误解这才是色欲之罪。但这么设定就太老套了不是吗，她偏偏是暴食之罪，究竟为何暴食，漫画里还没有交代，可她的武力值，是目前登场的所有大罪中最高的。第七位七大罪的成员并没有登场，我们来说说第一女主角伊丽莎白，她是善良而温柔的第三公主，此类大小姐角色也属于多见型，但她的特点就是不会反抗梅利奥达斯的痴汉行为，她既满足了男性读者的恶趣味，又增加了作品的可看性。

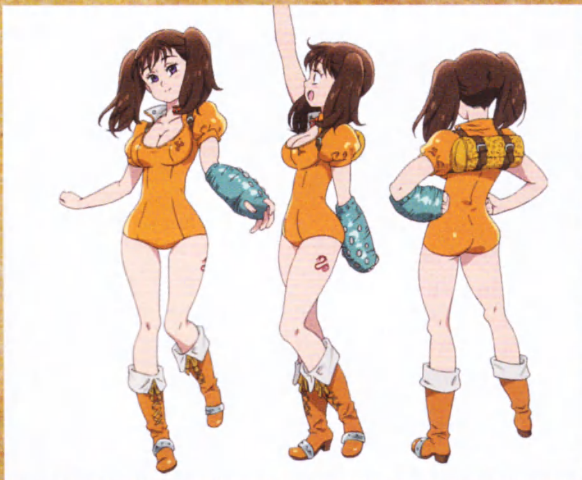
不过作者虽然借助了宗教中的七原罪这个名词，却没有把概念简单地套入角色，这就是你也许会纳闷色欲之罪哪里色，暴食之罪的罪难道是因为吃不胖才有罪吗之类问题的原因。



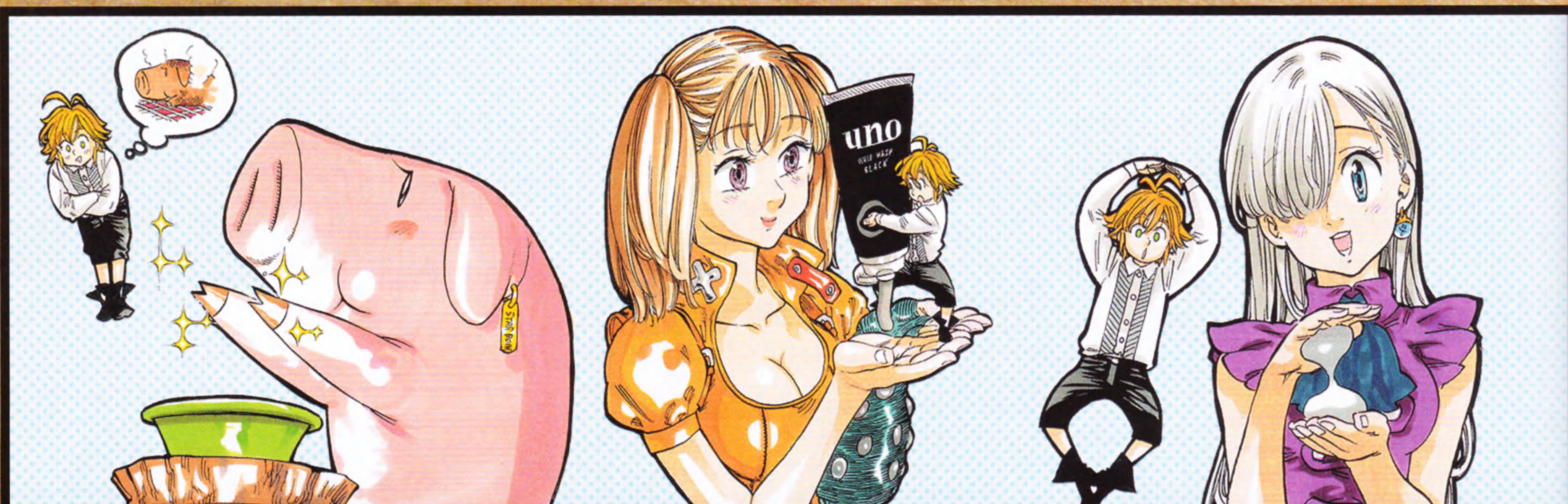
众所周知警察逮捕犯人是理所应当的事情，所以不会认为它具有戏剧美感，而如果是“坏人”做主角去挑战作恶的“好人”，则会引起很多人的好奇心。就像漫画里被通缉的反派七大罪骑士团，这七个凶恶之徒组成的队伍居然能拯救一个国家于危难？而本该保护人民的国家骑士团却四处作恶，正面人物成了反派，反派成了正面人物。这样的安排让故事看上去更好玩，人们都好奇，明明那么善良的七大罪怎么就成了罪人，以及每个人的过去又有着怎样的故事。

16 年前，梅利奥达斯曾为他的愤怒付出了代价。他因愤怒毁掉了一个国家，导致心爱的人惨死。16 年后一个与昔日恋人长相极为相似的公主找上门，开启了他人生的新旅程。原作对梅利奥达斯这个人的往事描绘不多，作者十分吝啬揭露主角的过去，看来是想捂着作为后续情节的爆点。至于梅利奥达斯的身世，他因何愤怒而毁掉一个国家，他身体里的魔神之血是否说明他是魔神族等疑点都有待揭晓。而成为主线的，是他和伊丽莎白公主之间的感情线。梅利奥达斯这个人，身高不高，男友力却高得惊人。就好像古人云，英国出绅士，天生会把妹（什么鬼）。他帮助伊丽莎白完成使命、他初遇戴安并为她教训欺负人的坏蛋、他空手接下圣骑士在几百里外射来的长枪并以十倍力量回射。这些个情节不仅让人燃到满身鸡皮疙瘩和苏到满眼冒粉红色心心，还让人看到了他可靠的一面，也完全展示了身为主角，他的爆发力、速度、精准度、力量等数值均为高手水平。

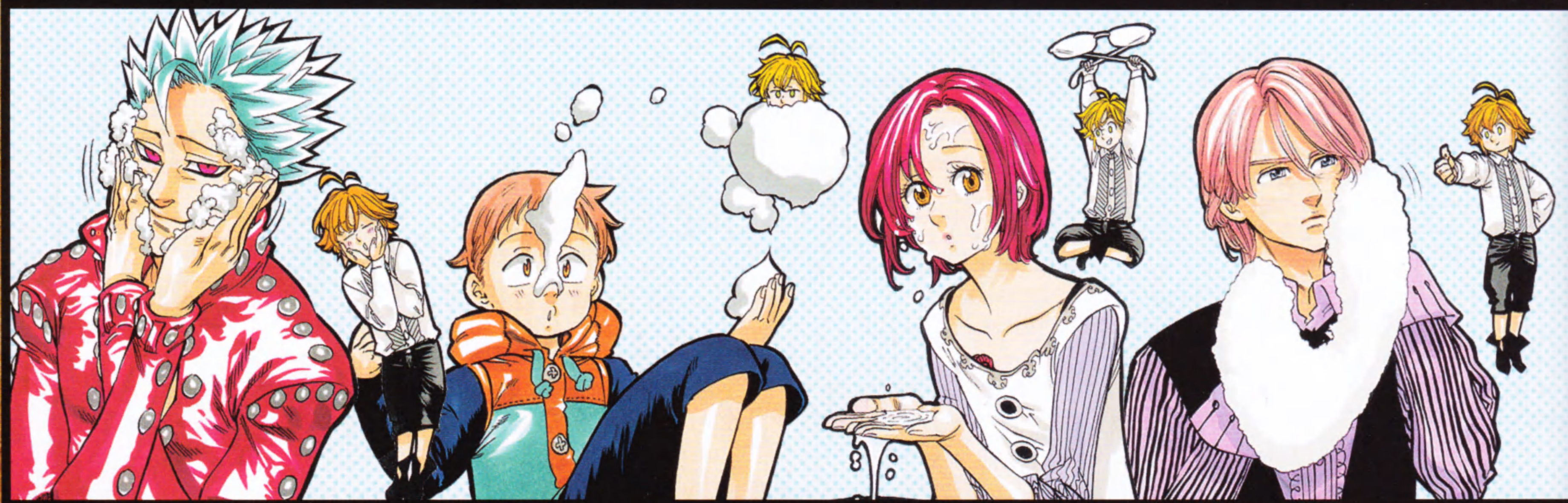

▲动画版梅利奥达斯人设


▲动画版戴安人设

戴安是一位巨人族的少女，铃木老师似乎格外喜欢这个角色，不仅着墨比第一女主伊丽莎白还多，而且在所有女性角色中，戴安的故事是最动人的。最早在设计这个角色时，本想弄个可爱的女孩子出来，但可爱的女孩子已经有了伊丽莎白，这样两个角色的特征就重叠了，那么就让她与众不同吧——然后她就变成了九米高还有乙女心的巨人妹子。作为嫉妒之罪，戴安初登场时就表现出对梅利奥达斯赤裸裸的爱慕，以及对伊丽莎白的满腔羡慕嫉妒恨。而所有情绪的来源主要还是因为她身为一个女孩子实在太大了。女孩子嘛，体重过重或吃得太多都会不好意思，更何况戴安还是超・加强版的巨大。人类看到这样的庞然大物都取笑她，戴安娜交不到朋友，一直是孤苦伶仃。只有梅利奥达斯把她当做女孩子来保护，所以戴安对梅利奥达斯一见钟情。她羡慕伊丽莎白的娇小体型，也羡慕人类拥有的一切平凡与脆弱，但是她无法变小，于是催生了嫉妒的情绪。有时候看见这样的情节就特别替戴安心碎：夜深了，所有人都在猪帽子酒屋里甜甜地睡着了，只有她蜷缩在旁边的稻草堆里，身形比猪帽子还要大。别人在屋里讨论战略时，只有她跪在外面脸贴着地拼命看向屋子里，还努力搭着话，着实让人辛酸。作者我们来谈谈人生，你是不是就想让大家每当看到戴安就一阵辛酸才这样安排的，嗯？绝对是这样吧！但又不得不佩服作者的想象力和漫画功力，体型相差很多的角色在分镜和故事上都要花更多心思，比如那么巨大的体型如何与其他人交流，战斗时要如何与其他人配合等等。



洗顔の〈七つの大罪〉The Seven Deadly Sins



uno×七つの大罪
The Seven Deadly Sins

还好铃木老师是亲爹，他不仅让法师梅林发明了暂时缩小体型的魔药，还把全世界最善良温柔的妖精王——金，送给了她，从此她就不再孤单了。

如果世界上只有一个人有原罪的话，那一定是发明了“爱”的人。妖精之王守护者连接人类世界和妖精世界的妖精之森，他是国王，有个可爱的妹妹，淘气的基友，住在神树，俯瞰众生。也许他是爱着自己的森林吧，所以才装作排斥人类的样子；也许他是爱着好友海尔布拉姆吧，所以才亲手终结了他的生命；也许他是爱着他的妖精子民吧，所以才认为没有守护好朋友的他不配做妖精之王；也许他是爱着戴安的，所以才让她忘记自己……他因爱而背负痛苦，背弃自己的国家、丢下自己的妹妹，


▲动画版金热门人设

卸下命运给他的王冠，为的是追寻自己的好友。金是最弱小而温柔的君主。但他也是最强大的妖精之王，因为爱也能让人变得强大，催人成长。

七大罪里已知的唯一一位人类，就是班，他的罪是贪婪。人确实是最贪婪的生物，他们只有拥有几十年生命，在妖精族和巨人族眼里只不过是弹指一挥间。也许正是因为人生短暂，人类才越想做点什么来充实自己的生命，他们不断辛勤劳作，追逐梦想，结识朋友，组建家庭……他们想要的还有很多。班也是这样的人类，而他得到的是永生。乍一看会是个充满狂气与戾气的神经病……等等这个神经病居然还是个料理好手？当他穿着裸体围裙烹饪料理时，就仿佛一个不良青年其实爱好养多肉植物一样充满了反差萌。大家都懂，做得一手好菜的男人人品都不会太差。他把梅利奥达斯当做领导者和朋友，充满了敬畏和钦佩，他把伊丽莎白当做朋友，愿意侠义相助。金初登场时，只有班认出了他，并心甘情愿背下杀死金的妹妹的黑锅。这便是班属于人类的一面，而他还有不属于人类的一面。喝下森林圣水的他已经是不死之身，这个设定看似很无敌，可班每每和敌人死战，就被敌人劈成两半，接着就是在敌人充满惊讶的眼神中逐渐恢复原形……这个梗用太多次啦作者老师！另一方面这个人除了不死之身以外，虽然还拥有隔空取物以及吸收别人必杀技为己用的能力，却少有派上用场的时候，总是被人劈成两半然后就暂时下线了，要么就是为了复活萝莉搞一些拖队友后腿的事，故事


▲动画版班人设

越往后发展越不讨喜，作者老师求转机，求洗白他。

梅林和高瑟是两个颜值很高又冷酷神秘的人，七大罪中最后出场的几个人都有着亦正亦邪的属性。这俩人之间也有着很奇妙的联系，高瑟的身体经历过梅林的改造，就算被割下头颅也不会丧命，所以他到底还是不是人类尚且存疑。而大法师梅林则更充满神秘气息，目前只知道她是一个如果打起架来也许梅利奥达斯也招架不住的家伙。神秘的人物，未揭示的谜团，烘托了整个作品的神秘基调，也预示着后续剧情的发展会更激烈精彩。

综上，『七大罪』中既有痴汉萌脸男主，又

有傲娇巨人少女，还有一群神秘莫测的家伙。也许今天在我们看来这些角色已经十分生动的跃然纸上，但对于创作者来说，最初面对的却是一张白纸。从还是新人时每次提出画奇幻题材都被编辑否定，到一点点画起了体育、格斗等现实背景的漫画来练习角色的塑造，铃木老师一丝不苟地敬业精神让人佩服。不仅如此，他还在平时生活中留心遇到的人和事，思考人的性格如何影响其行动和语言，每个人都有着怎样的独特风格，他会认真记下这些从生活中悟出的理论知识运用到漫画中去，让我们对作者熊熊燃烧的漫画家之魂心生敬意。

打造经典的动画团队

Elite anime staff

本文开头说到『七大罪』人气之所以飙高，和动画化有着很大关系。从制作公司到制作团队，有这一条龙的高品质打造，才能使动画如此完美的展现在大家面前。

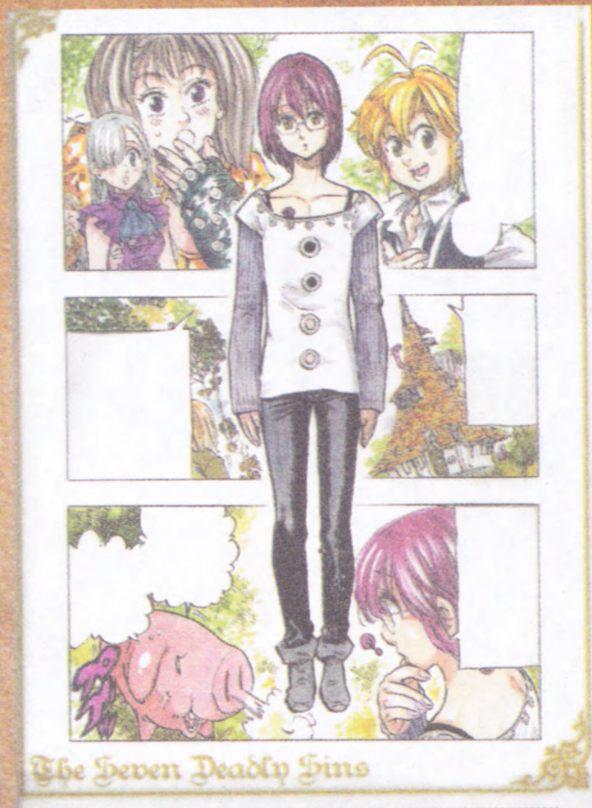
再次说起 A-1 Pictures 这个动画公司，作为 Aniplex 的子公司，它的成长之路走得意外平坦。从成立之初制作的体育动画『王牌投手』，到后来的大人气原创动画『未闻花名』，再到去年的高品质机战大作『Aldnoah Zero』，该社俨然一副要做就做到最好的架势，也处处体现出老子不缺钱的气概。

『七大罪』的制作班底依旧延续了 A-1 社往昔的霸气风格，启用早稻田大学毕业的著名导演冈村天斋把控全局。冈村老师自上世纪八十年代起就开始了原画人和动画导演生涯，至今入行二十余载，是业界的前辈级人物。编剧菅正太郎和人设佐佐木启悟都在保持了漫画本色的同时，也做了符合动画节奏与形式的修改。特别是人设优化了原作有些幼齿且古老的画风，在还原原作与当下审美之间做了不错的权衡。『七大罪』的动画预计播放 24 话，播出时间为半年，预计将讲完漫画前 100 话的内容。这在重剧情向的动画改编作品中绝对属于快节奏了，看漫画时安定一时起伏一时的感觉也在动画中几乎变成了高潮不断。打斗部分大多还原了原作场面，只是漫画中作者擅长的高冲击性大跨页很多在动画中只做成了 1 秒不到的静帧稍微有点可惜。由于动画制作之初就已经对进程做好了安排，用两季来拍摄 10 本单行本的内容就注定会有压缩，而制作组最终选择了镜头上的压缩而尽量不删减原作的剧情，就效果来看，相信无论原作党还是动画党都比较容易接受。本文截稿时第一章剧情正迎来高潮，梅利奥达斯以及班和高瑟等人已经来到里昂尼斯营救公主，按照这个节奏，剩下几集足够几人合力打 boss，顺便揭露几个角色不为人知的小秘密了。『七大罪』的画风和故事都富有王道少年作品的经典色彩，也许在当今各种邪道异端走红的动画群中也不是能够轻易杀出重围获得利润，不管怎样如果能有第二季的话，希望还能像第一季这么良心。只是动画已然快要赶上漫画剧情，第二季恐怕需要耐心等待了……



说到不差钱，A-1直接将其体现在“我们每季播出的动画都有泽野弘之这样的大神操刀你们羡慕吗”上面了。近年来泽野弘之操刀的作品原声越听越相似，几乎都是同一个风格。但这次给『七大罪』所做之曲，充满了以往没有的英伦风（因为是以亚瑟王传说为背景的故事呀XD）。虽然熟悉泽野老师的人在不知情况下一听就知道是他的曲子，但还是有细小的不同。毕竟老师还是为现代背景的作品配乐居多，曲子里有锋芒毕露的华丽感。而这次的配乐因为综合了风笛和凯尔特音乐，人声的部分也少了许多，所以有点特别。原声中，多首曲子让人印象深刻。比如『perfect time』这首总是伴随着利奥达斯出场的曲子，还有每集片头介绍世界观的曲子『铜锣 Gong4N』，充满了追击战的紧迫感，每当这些曲子响起，都让人精神为之一震。而泽野老师本来是更中意『7角：the1』这首歌作为片头介绍曲，它有一种大幕拉开，恢弘史诗即将呈现的引入感。除此之外其他的曲子也都非常棒，最近听泽野弘之做的曲子，发现单独听并没有那么激情四溢了，而在作品中却显得更加相得益彰。影视音乐原声也许就是这样，没看过作品不知道音乐中蕴藏着怎样的情绪和故事，只有当画面和音乐结合在一起时，才能发现其精妙。

漫画作品影像化最受关注的还有声优人选，领衔主演的是声优界当红小生梶裕贵，伊丽莎白的声优是脸好声美的新人雨宫天，她2011年从声优选拔赛中脱颖而出，2013年便接到了主演角色，是新人中杀出的一匹黑马。除此之外，还有很多当红声优加盟，如悠木碧，与原作者名字只差一个字导致每次搜原作者都出来这位声优的——铃木达央，还有福山润、宫野真守、木村良平等等。因角色较多，声优也多，声优





一多，必然要出角色歌。最近官方发表了角色歌发布预告，第一弹，梶裕贵vs宫野真守，第二弹，铃木达央vs福山润。官方真的明白什么样的角色歌有市场，从搭配就一目了然。

片尾曲则有由FLOW&GRANRODEO演唱的『7-seven』。充满了少年的狂气和热血，而合作的两个乐队也都是以摇滚风为主，双摇滚的合体更带来了全新的听觉体验。最后要说的是片头曲，由生物股长演唱的『热情のスペクトラム』充满了王道少年漫画的风味，本来笔者对『七大罪』这部新番并没有特别关注，就是因为有一天偶然听见了这首歌，天啊，惊为天人，笔者心想这难道是上世纪哪部我没有看过的经典动画的主题曲吗，这种听过一次就不会忘记的旋律和王道的编曲，怎么也不像是日益被废萌占据的现代日本动画市场能诞生的歌曲啊。由此才去看这部动画，进而又读了漫画，才没错过一部好作品的。所以对动画配乐感冒的同学们，哪怕没有看过这部作品，也去听听片头曲好了。▲

地上乐园的建造者

——PSYCHO-PASS的前进方向

■文/浅色回忆 ■责编/如月千华 ■美编/塔里



BUILDERS OF THE EARTHLY PARADISE

两年前，在写下『圆形监狱的守望者——『PSYCHO-PASS』的社会寓言』之时，笔者曾引用了著名的电车难题和天桥难题作为序言。时光荏苒，在此『PSYCHO-PASS 2』完结之际，就让我们再次用一道选择题来作为本文的开场吧。

这道题目是这样的：

威力巨大的炸弹半小时后将在一座数百万人的城市中爆炸，幸运的是警察抓到了安放炸弹的恐怖分子，不幸的是恐怖分子意志坚定，拒不透露炸弹放置的位置。那么，作为一名警官，你是否会选择用刑讯逼供的方式让其交代炸弹的位置呢?

且慢，不要急着说出答案，这道题自然也有另一半。

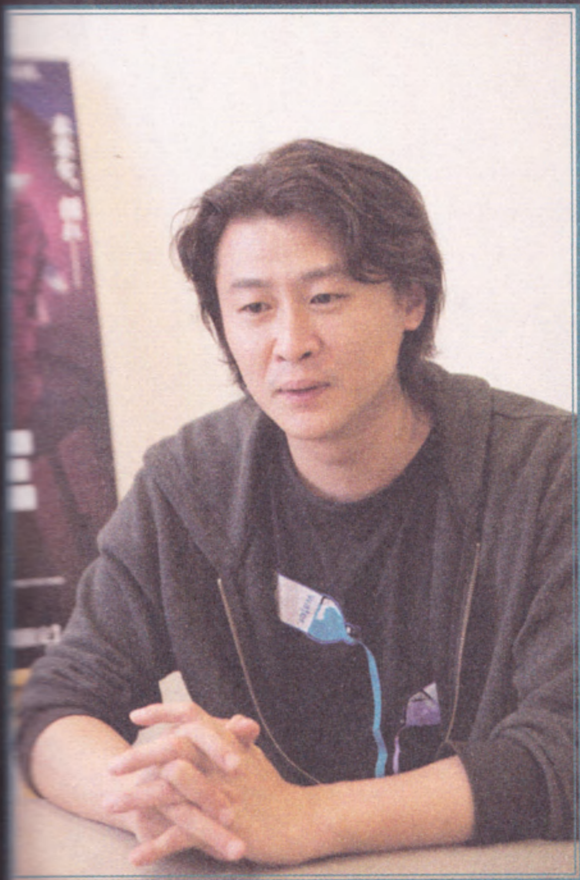
你的刑讯逼供对恐怖分子没有起到作用，随着爆炸时间的临近，你的上司提出了另一个办法——通过折磨这名恐怖分子的妻子和儿女，来要挟恐怖分子，让其说出炸弹的位置。

那么，你又会如何选择呢?



一、接任者冲方丁

THIS MAN HAS THROWEDBY A BIG POT.



▲冲方丁

对于关注『PSYCHO-PASS』系列的FANS来说，『PSYCHO-PASS 2』的最大变动大概就是虚渊玄不再担任剧本这件事了。

其实这也不是什么新闻，早在去年的一些活动上，虚渊玄就在隐晦的表示这次『PSYCHO-PASS 2』的剧本和他关系不大，而当动画开播，STAFF名单真相大白后，他更是特意加上了一句："二期要死人的话你们怪冲方丁去吧。"

不过这也是情理之中，2014年中，挂着虚渊玄名号的作品有『ALDNOAH ZERO』、『翠星之加尔刚蒂亚』剧场版、『乐园追放』、『假面骑士铠武』及其剧场版和本作共六部，今年的上半年还有已经上映的『PSYCHO-PASS』剧场版、『ALDNOAH ZERO』二期和预计4月开播的街机游戏改编作『Gunslinger Stratos』。如此密集的工作安排，就算虚渊玄是起点作家恐怕也难以兼顾所有剧本。于是他干脆只做原案和监修，至于脚本这么细致的工作，只有遇到有爱的——例如假面骑士，才会亲自上阵了。比起曾经那

▲滨虎



▲伽利略少女



▲革命机 valvrave

位被封为“爱的战士”的剧本家，今日的虚渊更像是一块能够大量招揽观众的金字招牌。即使不算小圆脸和 FZ 这种天生便人气爆棚的作品，其他动画只要挂上虚渊的名字，碟片销量也从来没有少过 8000，远远高于二期线标准。

所以，在虚渊玄忙着在各个动画里赶场时，『PSYCHO-PASS 2』的剧本组合也由原先的虚渊玄、深见真、高羽彩换成了冲方丁与熊谷纯。熊谷纯这个名字对于那些会注意片尾 STAFF 的观众来说应该不陌生。这两年他连续参加了『革命机 valvrave』、『伽利略少女』、『滨虎』和『东京残响』等作品的制作。每到他负责的部分，虽然剧情看起来还算正常，但是那诡异的节奏和提不起劲的高潮却足矣毁掉一部前景良好的动画。当笔者在『PSYCHO-PASS 2』的 STAFF 中看到这个名字的时候，真是惊出一身冷汗。幸好后来证实了悲剧的熊谷纯在本作里仅仅负责各集脚本，大方向和故事的掌控，还是交由担任系列构成的冲方丁。

这位被虚渊扣上了“死人就找他”的大锅的冲方丁，1977 年 2 月 14 日生于日本崎阜县，在各位拿到这期杂志的时候刚刚年满 38 周岁。相比虚渊玄从小职员跳入 GAL 界那略显平淡的人生，冲方丁的经历就丰富的多了。在童年时期，他就因为家庭的关系离开日本居于新加坡，到了少年时，又跑到神秘的尼泊尔度过了四年时光。不过漂泊的生活并没有阻挡他成为一名学霸，虽然 14 岁才回到日本，但他还是顺利考入了名校早稻田的经济学部。不过，也许是丰富的经历让他不安于普通单调的毕业就职人生。刚刚踏入大学校门的冲方丁，就开始了小说创作。而后，他 19 岁时的处女作『黑色季节』便一举斩获了角川书店的 Sneaker 大赏。

Sneaker 大赏虽打着选拔新人的旗号，但这个奖却是以很难颁出大赏而著称，在自 1996 年至今的 20 次评选中，大赏竟然有多达 15 次的空缺。而在颁发出去的 5 个大赏中，除去冲方丁，还有我们所熟知的谷川流与吉田直。拿到了这样一个水平颇高的奖项的冲方丁便顺势选择了退学专心创作。然而就故事本身而言，以黑道 + 奇幻的背景舞台，讲述了一个赎罪的故事的『黑色季节』的最大弱点就是太过晦涩深沉。但是冲方丁在他的第二本作品中并没有意识到这一点，『壳中少女』虽然至今依旧是他无可替代的代表作。但在当时，却因为严肃过头而连续遭到了编辑的 15 次退稿。

开弓没有回头箭，已经退学的冲方丁也没有了回头路可走。1997 年，在『壳中少女』出版无望后，以轻小说出道的他只好暂时改变方向，投身了游戏界。不过学霸就是学霸，冲方丁在游戏界的起点也可算够高，一入门就参与到了后来十分著名，可以称得上是如今手机卡片游戏祖宗之一的游戏机卡游——『卡片召唤师』系列的制作。



▲壳中少女



▲卡片召唤师



▲混沌军团



▲天地明察

可就像虚渊玄当年死活也想写小说，写不成小说就进 N+ 写剧本一样。蛰伏了几年后，冲方丁在 2000 年底重归小说界，出版的『再见，地球』受到了日本著名评论家镜明的赏识，被誉为“2000 年日本奇幻之巅峰”。这位镜明除了评论家，科幻作家之外，还有一个身份——日本最大的广告和传播集团“日本电通”的核心成员，一直做到公司的执行董事。能被这种级别的广告人赏识，从一个侧面也说明冲方丁作品晦涩深沉的问题已经得到了极大的解决。果然，在 2003 年，他又开始撰写 PS2 游戏『混沌军团』的官方小说，而『混沌军团』完全是一个“无双”式的割草游戏。同年，『壳中少女』也终于过审出版，并且拿下第 24 届日本 SF 大奖。这个奖项的获得让我们可以对冲方丁的水准做一个客观的定位。至少单论讲故事的造诣，他已经能和同样获过此奖的大友克洋、筒井康隆、押井守、手冢治虫、贵志佑介等等一较高下了。

当然，此时的冲方丁已是全领域发展的逸才。2004 年，他踏入动画脚本的领域。当时『苍穹之法芙娜』前期的剧情被原脚本山野边一记搞的一塌糊涂，冲方丁临危受命，从第 12 话开始接手。结果竟然让他硬生生的从快要失控的故事中，围绕着“你在那里吗？”这句台词，提炼出“对话，理解，共存”这个主题。让本作不仅没有成为垃圾，还成功翻盘获得如潮好评。同时也是 2005 年的 Animage 大奖第三名，仅次于高达 SD 和钢炼。

此后，冲方丁的创作之路便愈发顺利了。基本是科幻、奇幻、轻小说、动画脚本全面出击。不仅『苍穹之法芙娜』续作频发，『壳中少女』被动画化和漫画化（漫画化的作者是大今良时，代表作『声之形』）。更是在 2010 年以一部历史小说『天地明察』拿下了当年本屋大赏的第一位。这个本屋大赏是日本的一个重要奖项。类似“这本轻小说真厉害”中“协力者层”，这个奖项的投票者全部为书店的店员。那么『天地明察』到底有多厉害呢？在这个比赛中，『天地明察』获得的得分是 384 分。而分列第九和第十位的『新参者』（东野圭吾）、『1Q84』（村上春树）只有 130 和 91 分。



▲苍穹的法芙娜

『天地明察』的故事内容并不复杂，故事的主角涩川春海生于围棋世家，年仅二十二岁就成为了当时的大师，但他很快就对围棋产生了厌倦，转而对数学，以及历法产生了兴趣。于是，日本少了一位围棋宗师，却诞生了第一部历法。春海制成了大和历，又用他余下的人生，一步步的让幕府接受这部历法。对于笔者来说，这部作品有趣的地方还在于主人公的学霸气息几乎可以和冲方丁本人相比拟。我们都知道『棋魂』里的佐为曾附身过日本棋圣本因坊秀策。而『天地明察』里出现的就是秀策的祖宗，第一位棋圣本因坊道策。在故事里，还是正太，并且仰慕主角的道策被春海的弃围棋从历法几次三番的气的半死。最终费尽心机和主角对弈一盘，春海却轻描淡写的故意认输，表明他对围棋根本不再有兴趣。选择这样一位历史人物作为主角，某种意义上也暗合了冲方丁放弃了有着优厚前途的道路（早稻田的经济学好歹也出了不少首相）选择小说创作的人生经历。

言归正传，冲方丁在谈及自己这部作品时曾说："涩川春海是个在挫折中抓住幸福的人。他不怨恨别人，直率地接受别人的帮助与想法，忠于自己的幸福。他是我人生的楷模。"这句话也可以作为他的作品风格的总结，从『壳中少女』到『PSYCHO-PASS 2』，从巴洛特到常守朱无一不是在闪耀着这种努力的光辉。而这一点，也正是没有了虚渊之后的 PSYCHO-PASS 的最大改变。

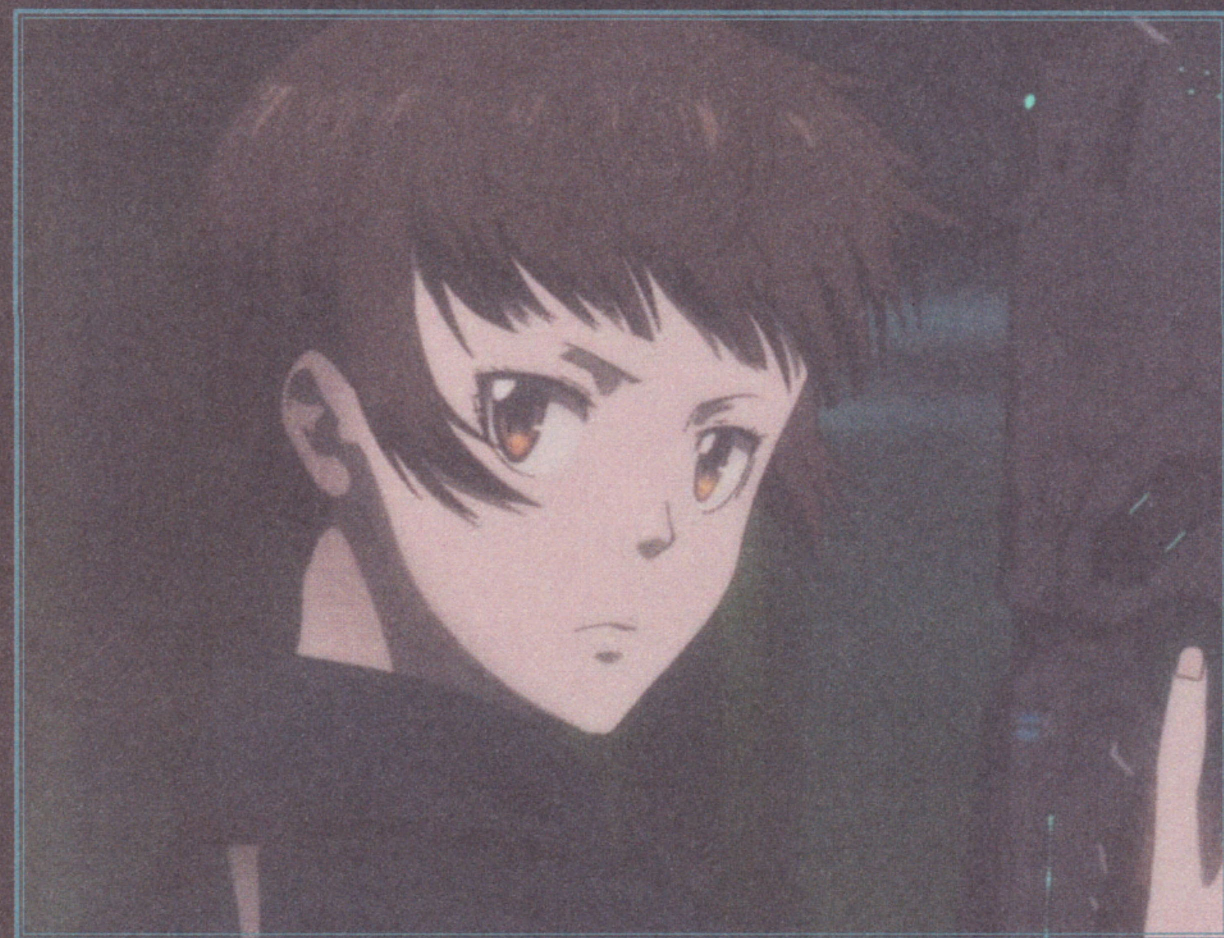




二、黑与白的刑事课一组

THE BLACK AND WHITE 1ST GROUP OF CRIMINAL DIVISION.

在其他的 STAFF 成员未变的情况下，仅仅替换了剧本对一部作品的影响能有多大？看过两部 PSYCHO-PASS 的观众想必深有体会。尽管塩谷直义监督下的风格还是那么血腥，番茄酱不要钱地乱撒（虚渊和冲方一致表示，血腥度的这个锅应该监督来背）。尽管天野明的人设还是那么明朗华丽，秀气到在 TV 中戏份稀少的雏河执行官都能广受女性观众的欢迎。尽管菅野祐悟的 BGM 在经过数部出色日剧的淬炼后更见出色，『PSYCHO-PASS 2』中也不缺少能让人跟着抖腿的神插曲。但从常守朱到新的反派鹿矛围桐斗，以及那些熟悉不熟悉的角色的表现，与两年前的确已经截然不同。

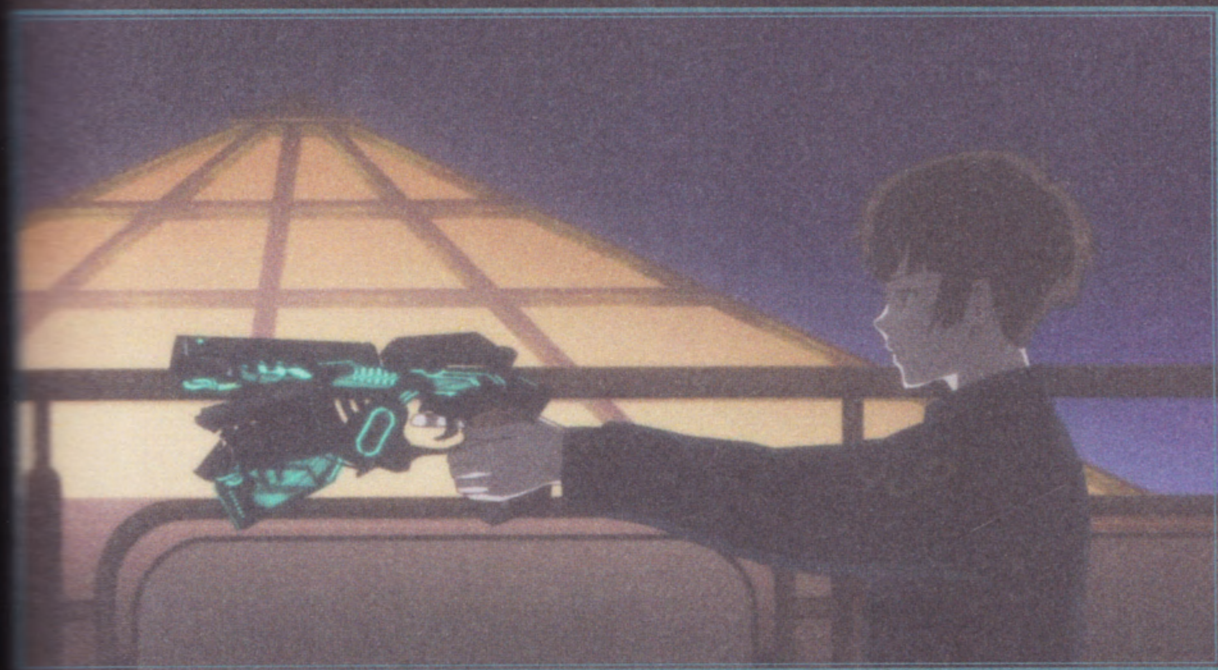


最直观的一点即是『PSYCHO-PASS 2』从群像剧向单线剧情的转变。在当初写『PSYCHO-PASS』的评论时，笔者曾用 D&D 里的九类阵营给故事里的角色做了区分。但如今的『PSYCHO-PASS 2』就完全无法这样做，倒不是因为『PSYCHO-PASS 2』的人物特点不够鲜明，而是根本没有那么多被详尽描写的人物。

像被观众爱称为"警花"的宜野座伸元，在第一部的戏份完全可算是准主角级，和老爹征陆之间的羁绊也让人扼腕。可当剧情进入第二部，警花的存在感就只体现于每集我们还能看到他那张不戴眼镜的脸而已。遭到同样待遇的还有杂贺让二，曾经和狡啮谈笑风生的教授在没了深见真后完全不会掉书袋了，只有一杯接一杯的喝着牢房里特别提供的咖啡。

当然，造成这一点的根本原因还是篇幅从





第一部的 22 话缩减到 11 话，在长度减半的前提下，必然没有足够的篇幅像第一部那样在前面细致地搞单元剧。于是笔墨就只能侧重花在主要人物的身上。下面，就让我们顺着动画中由"WHAT COLOR?"来梳理一下站在剧情几个重要支撑点上的人物们吧。

首先，值得我们关注的自然是号称历史上心理指数最浑浊到极黑的东金朔夜。从剧情中看，东金作为一个试验品，身上天然就带着强烈的悲剧色彩。诸如恋母情结、被塑造的人生、暴力狂等等属性，按照一般的剧本，如果某位角色身上有其中之一，那么这个角色十有八九都要注定悲剧了。东金则集这些 FLAG 于一身，于是我们便看到了一个为了保护母亲的纯净而不择手段的去染黑其他人的大反派。

当然，细细解构剧情的话，东金这个人物身上所承载的不只是简单的黑。在他小时候的闪回中，我们可以发现他最初是作为免罪体质者被研究的。从而也能进一步确定，西比拉系统用于衡量色相的主要参数是人类的情绪。只要能像幼年的东金那样，发自内心的面带微笑虐杀小狗，那么心理指数就能保证清澈。然而一旦屈从自己的情绪，例如第五话中心理保健设施中那些无辜的受害者，心理指数也会急剧恶化，甚至上升到可以被击杀的 300 以上。

所以，东金其实是个很拼的人，尽管西比拉系统并不是全知全能，但至少心理指数测试还是比较准的。那么高达 700 点的东金恐怕内心早已彻底疯狂。在剧情前期表现出的冷静和缜密，我们应该看做是在极度自控力下做出的伪装，最后几集中那彻底扭曲掉的面孔，恐怕才是他真实的一面。同时，东金虽然疯狂，却并不愚蠢。他染黑他人的出发点，是因为他知道母亲的心理指数已经是黑色的了。所以他不断黑掉自己的监视官，不仅仅是为了达到所谓的"其他人比母亲心理指数更恶劣，那么母亲就是相对清澈"这一效果。更深层次的原因是他想通过这种手段来向自己证明——被染黑是合理的，任何人都能被染黑。从而得到"母亲是黑色的并不是她的错"这一自欺欺人的结论。当然，通过已经加入西比拉系统的母亲，恐怕他也知道系统运作的逻辑。他屡次试图杀掉鹿矛围，就是因为他知道如果让鹿矛围把西比拉将死，系统很有可能牺牲掉母亲这种心理指数不纯的参与者（实际上也是这么干的）。可惜面对百年一遇的神级监视官常守朱，他的两个目的都只能落空。

如果说第一部里的常守朱是从一个新人菜鸟监视官，在狡啮和刑事课一组同仁的帮助下一步步成长为一只老鸟，那么第二部里的常守

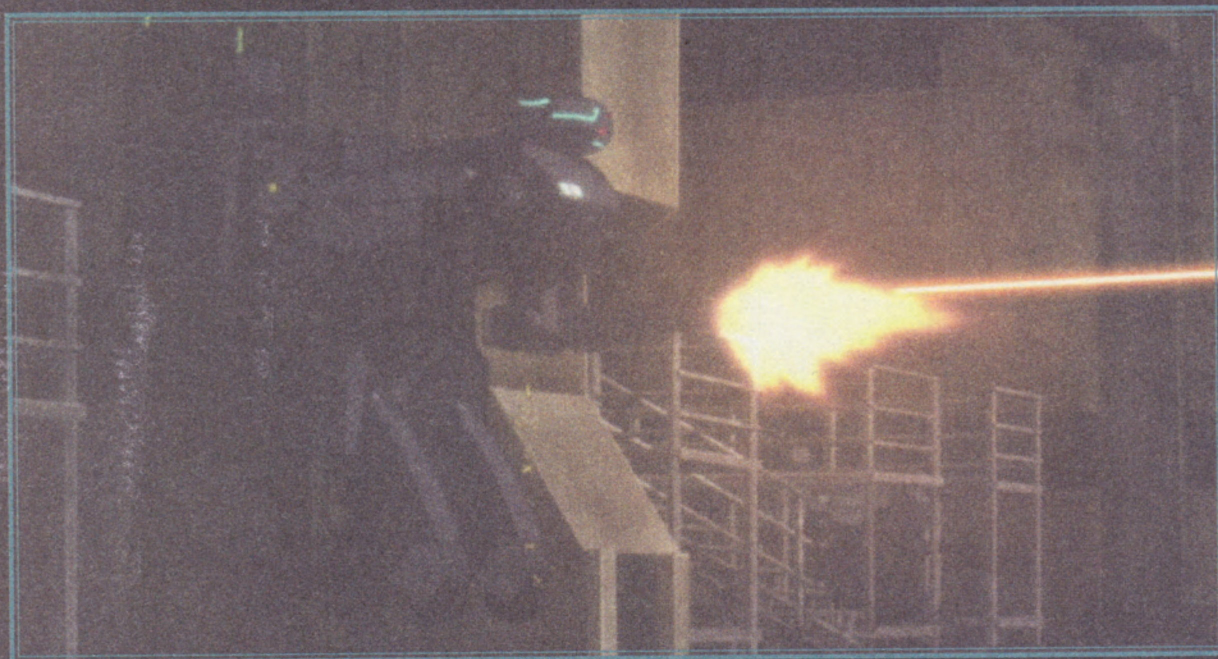




朱则已经站在了纯白的顶端。在第一集中，冲方丁特意安排了一场同第一部的开篇极为相似的戏。对比一下当初慌慌张张给队友添麻烦，最终凭借着狡啮和运气勉强过关的小朱，和如今冷静说服犯人后干脆拘捕的监视官。我们不得不承认她已经有了脱胎换骨的成长。当然，在动画中她最重要的一个特性就是心理指数始终清澈。就算东金已经下作到使用远超本文开篇时的那种办法，把她唯一的亲人——奶奶的耳朵割下来装在盒子里送给她。小朱也只是稍微激动了一下，就冷静的分析出了幕后黑手。王小波说过："人一切的痛苦，本质上都是对自己的无能的愤怒。"所以小朱的心理指数能保持的那么好，大概不是她天赋异禀，也不是剧情强制决定。而是无论面前出现什么样的情况。她都能以最快速度找到解决的途径，坚定的去执行，并且知道自己有能力达成目标。



其实这也是冲方丁笔下主角一贯的风格——"在挫折中抓住幸福"。虽然至亲的奶奶被杀死根本谈不上什么幸福。但是相比让情绪占据自己的身体，显然逮捕那个可恶的犯罪者是更值得去做的事情。于是东金的失败几乎是必然的，没有人可以期望，当一个正常人知道怎么做就能顺利达成自己重要的目标时，还会被情绪所打败。



最后，作为剧情的另一个重要人物。代表"透明"的鹿矛围桐斗则选择了一条与第一部 BOSS 槙岛圣护完全不同的道路。虽然他们两位从表面上看，都是为犯罪者充当参谋和提供一定的保护。可只要我们仔细观察就能发现，槙岛圣护和与他相关的犯罪者，都是一帮试图摆脱或者说不认同西比拉系统的人。他们其中有政府官员以杀人为乐，有艺术家搞尸体艺术，有宅男为了虚拟形象冒名顶替。手段极近炫酷之能事，对社会的整体损害却谈不上有多大。就连槙岛自己，也只是试图从外围攻破西比拉系统。

像屏蔽心理指数监测的头盔和毁掉转基因麦子都是这样的计划。然而鹿矛围桐斗则恰恰反之，他的追随者们手段单一，无非就是搞搞爆炸，就搞枪杀。然而在他强大的“洗白”心理指数的支援下，对西比拉体系的破坏远大于前者。因为他是在体系内对西比拉系统发起进攻，那些确凿无疑犯下了罪行的犯人，会因为心理指数清澈被判定无罪。对于槙岛圣护，西比拉系统还能先选择招安，招安不成再杀掉。毕竟槙岛的免罪体质只是独立的个体。鹿矛围的追随者虽然智商肯定差着槙岛几个数量级，却比槙岛麻烦的多。因为他们从西比拉系统的法理——心理指数上是无罪的。如果系统放任他们，则他们早晚会彻底毁了这个社会。如果要制裁他们，他们的数量让西比拉无法像对付槙岛那样，当做个例秘密处理。而一旦制裁被公开（鹿矛围显然早就做了相应的准备），西比拉所赖以生存的法理就会自相矛盾。从而导致其崩溃。

鹿矛围桐斗这个角色尽管远没有槙岛圣护拉风，却用最简单的手段直指 PSYCHO-PASS 世界的核心矛盾，同时也极大的扩展了 PSYCHO-PASS 的世界观。在第一部里，我们只是了解了西比拉系统的运行逻辑。在第二部里，我们却见证了西比拉系统的进化。



三、今夜无人入睡

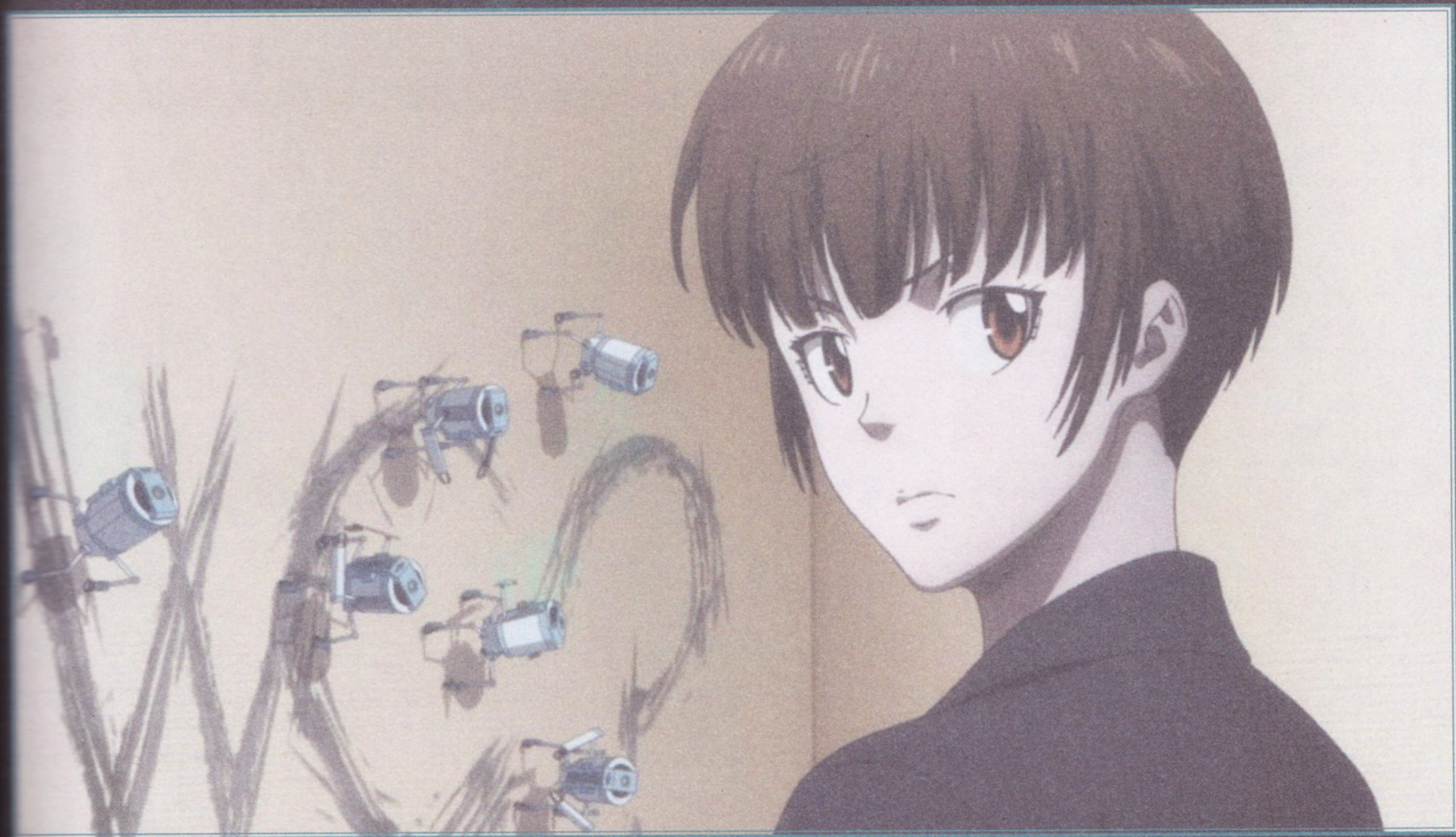
NESSUN DORMA.

在『PSYCHO-PASS 2』的观看过程中，相信许多观众都会有一个感受：为什么鹿矛围桐斗和他的追随者都已经嚣张到如此地步了，作为秩序的维护者西比拉系统面对切实的损害，却听之任之无动于衷。

要回答这个问题，我们就要从西比拉系统的统治来说起。在中学政治课本上，我们知道任何性质的国家都以暴力机关为后盾，否则，所有国家权力都将失去作用。那么故事中的日本拥有暴力机关吗？答案是肯定的。在剧场版里，日本之外的世界明显存在着拥有一定常规武装，又比日本贫穷很多的国家。那么如果没有压倒性的军事实力，恐怕东京早就被外国洗劫一空了。在动画的第 6 集中，也展示了适合代替士兵的军事多隆。然而值得注意的是，在普通犯罪者随便能拥有炸药、手枪这种级别的犯罪工具的情况下。维护日常治安的刑事课不仅人员稀少，武器也只是单发威力强大，却并没有压制能力的支配者。在第一部中，我们知道造成这种情况的原因是西比拉系统用心理指数达到了圆形监狱的效果。通过让潜在犯罪者的负面心理无从隐藏，通过人人自控和局部检测来做到防患于未然。

然而，还有一点我们不能忽视，就是圆形监狱系统需要大量自发的规则维护者。这些维护者就是第一部暴乱事件中打倒持有头盔的暴乱者的一般市民；就是发现自己心理指数不良，便主动去相关机构治疗的普通群众；就是一方面有着强烈进取心，另一方面又会畏惧统治者，对统治阶级发自内心的臣服的霜月美佳。只有这些人大量组成社会的中坚力量，圆形监狱才能达到低消耗的良性运转。可是人并非天生就是奴隶，一个政权能成功建立并且维持统治，首先要拥有合法性。

政权的合法性，不同的时代有着不同的表象。在中世纪的欧洲，血统就是合法性，没有贵族血统的平民，无论如何努力，进入统治阶级的可能性也是微乎其微。在古代中国，则是“王侯将相宁有种乎？”强大的实力从来都是合法

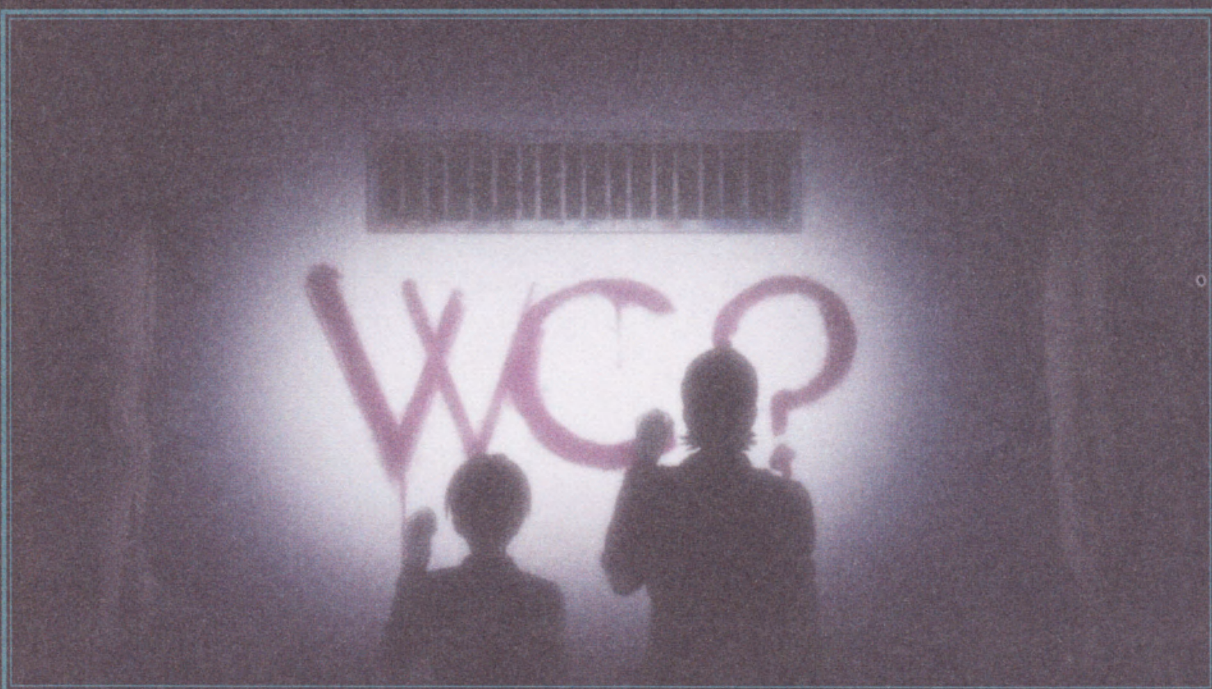


性的保证。像王莽的“新”，司马氏的“晋”这种靠着篡夺得到天下的，往往就会被后人加上一个得国不正的评语。但在这些表象背后，合法性的根本还是政权的愿景和整个社会的愿景基本一致，并且它让社会相信自己有能力达成这个愿景。

详细来分析，在中世纪的欧洲，贵族血统往往代表着封地，封地便是实力的体现。同时贵族出身的人天然会代表本阶级的利益。而当时的农民阶层，因为实在是太过弱小，所以他们的希望一般来说是不会被算入社会的愿景的。中国的情况就更为直接，没有通过军事来证明自己的实力，社会自然不会对这个政权的能力有什么太高的期望，更不要说愿景的达成了。

让我们回到 PSYCHO-PASS 的世界，西比拉系统的合法性来自他给了国民一个稳定高质量生活的愿景，并且用职业适性测试，心理指数测试等一系列的手段，也让人们看到系统是可以在一定程度上实现这个愿景的。同时，西比拉系统虽然实际是由几百个脑子组成，但表





现出来的如程序一般的精确性也会带给民众安全感。要知道草民和权贵之间的最大区别就是后者掌握着对规则的最终解释权。西比拉系统超透明的把心理指数的规则昭告天下，就像第一集里显示的，只要在 300 以下，就肯定罪不至死，并且每个个人还能随时监测自己的指数。像这样的规则简单明确的世界，对于普通群众来说自然是极好的。

所以，这就导致了西比拉系统无法自由地对鹿矛围桐斗和他的同党采取什么措施。因为牵涉的面太广，西比拉系统不是不可以在规则之外对他们进行制裁，而是只要一动手制裁，系统给自己苦心经营的公正性光环就会彻底破灭。别忘了鹿矛围桐斗便是源于西比拉系统刚构筑的时候，系统与交通部夺权斗争中的牺牲品。而在动画的各种细节中，我们也能发现群众对于系统并非是如神明般信奉。国防部的工作人员对于心理指数明显有问题，去当执行官的前朋友并没有表现出什么不自然的地方；第一部中小朱的朋友也在闲聊时抱怨过西比拉的职业分配系统不近人情；更别说第 9 话晚宴中的那些时刻想着摆脱系统监视的政府官员了。在两年之前的『PSYCHO-PASS』中，我们都以为西比拉系统大权独掌，这是一个反乌托邦的作品。然而『PSYCHO-PASS 2』却用一系列事实提醒着我们，西比拉系统的权限和控制力其实很有限。就拿对犯人的抓捕来说，虽然系统是测定心理指数的根本，但对犯人的制裁实际上却是需要系统和执行者双重确认才能实现的。否则就像小朱那样，系统判定这个人该杀又如何，我就是要等到他心理指数下降到麻醉枪模式再扣动扳机呢？

这样一来，我们就能理解为什么系统在对付鹿矛围桐斗时显得畏首畏尾了。因为限制实在太多，潜藏的反对者更不知道有多少，也没准系统一犯错，当年失势的官僚们就联合国防部前来逼宫了（从第 9 话来看，他们还真有这个打算）。从这层意义上讲，第 9 话的那把火放得可以说深得西比拉系统之心，鹿矛围桐斗不仅帮系统除掉了一大批敌人，还能给剩余的其他官僚敲响警钟——你们看，不加强系统的权力，你们的人身安全可是会受到威胁的。

当然，鹿矛围桐斗的计划最终还是失败了。在第一部的评论中，笔者曾经说过，像西比拉这种不敢以真身示人的神秘性组织，一旦神秘学被揭穿，就是它的末日。但笔者未曾想到，



冲方丁在『PSYCHO-PASS 2』中先是用和西比拉系统等同的存在——鹿矛围桐斗，把西比拉系统逼到一个要不然被桐斗毁掉，要不然两边一起制裁的死角里。然后又通过系统的内部自律，消灭掉那些心理指数超标的个体，从而达到群体性的纯净。规避了这个看似无解的死局。

这样一来，反乌托邦的帽子不管怎样也无法再扣在 PSYCHO-PASS 之上。作为社会的管理者，西比拉系统不仅能做到超出人类政府的公正水平，还能进行自我升级，能主动规避潜在的风险，并且脑子们内部还存在着相对独立的意识和相对民主的决策方法，同时，最重要的一点是——他们正试图把自己的真实存在昭告天下。看到这里，我们不得不承认西比拉系统已经几乎搞定了第一部中它的所有原罪，到头来其实是真的在建立一个地上的“乌托邦”，尽管这是以泯灭人类的情绪化为代价。但在优渥的生活和自由的释放负面情绪之间，人们会做出何种选择，想必并不用笔者多说。



劇場版
PSYCHO-PASS
サイコパス
銃（システム）が正義を支配する世界で。
私は戦う。
総監修 本広克行（踊る大捜査線シリーズ）
監督 塩谷直義（BLOOD-C The Last Dark）
ストーリー原案 虚淵玄（ニトロプラス）（魔法少女まどか☆マギカ）
アニメーション制作 Production I.G（攻殻機動隊シリーズ）
2015年1月9日(金)全国ロードショー

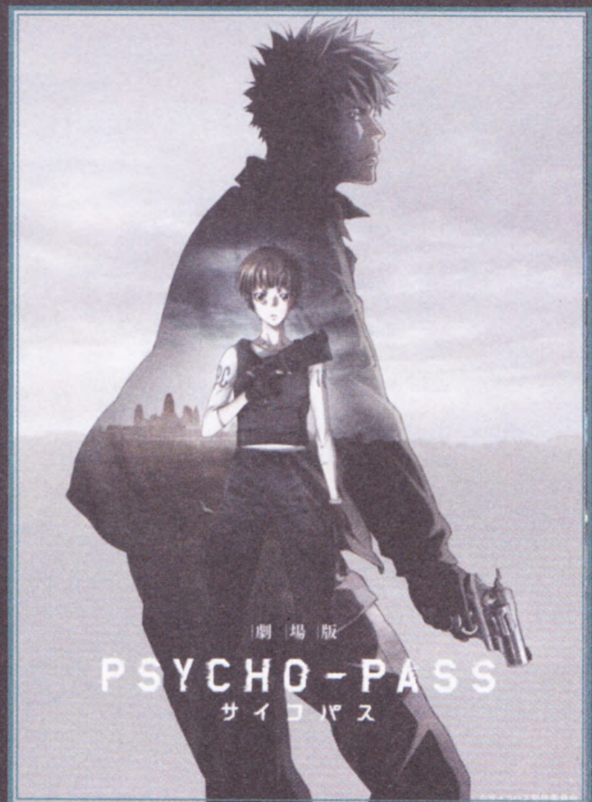
四、自由，多少罪恶假汝之名以行！

LIBERTY, HOW MANY CRIMES ARE COMMITTED IN THY NAME!

2015 年 1 月 9 日，『PSYCHO-PASS 剧场版』在日本各大影院准时上映。这一次虚渊玄和深见真又回来了。同时，跟他们一起回来的还有在第二部里只存活在小朱记忆里的狡啮。

剧场版的剧情被设定在第二部的两年之后，某日，常守朱所属的刑事课接到线报，一批外国的偷渡者已经进入了日本。于是由闪光弹开始的突袭照亮了偷渡者和军火商的交易场景，在短暂的交火后，大部分危险的偷渡者被击毙。另有几人被活捉。

此时霜月美佳也成长的愈加“上进”了。在局长的授意下对剩余的偷渡者进行严刑拷打和脑波侦查。即使小朱出面也不能阻止。不过脑波侦查还是起到了作用，在偷渡者的记忆中，小朱看到了狡啮的影像。于是在小朱的主动申请下，局长顺手推舟地同意了小朱单身前往偷渡者的出发地——东南亚的锡安联合进行调查。



很快，小朱来到了锡安联合的首都香多拉，发现这里已经引入了西比拉系统，街上的行人中有许多潜在犯都戴上了支配者手环，一旦心理指数超标就会被催眠或者干脆杀死。不过军队和军队领袖尼可拉斯·王因为心理指数都在清澈的范围内，所以不需要戴上手环。在交换情报的过程中，小朱得知现在锡安的政治领袖是议长川汉，同时也存在着反对川汉的游击队。因为游击队的存在，西比拉系统只在首都地区才有效，首都之外的锡安完全是充斥着暴力和混乱的地域。

接下来小朱跟随着尼可拉斯前往流浪街剿灭游击队顺便寻找狡啮。果然，正如偷渡者的记忆，狡啮现在是游击队中的核心人物之一。在流浪街的战斗中，虽然游击队在狡啮的带领下击破不少政府军的多隆，但还是由于敌众我寡只能败退。混战中小朱与狡啮相遇，结果双方谁也说不服谁。本着跟着自己男人走的原则。小朱当即脱离了尼可拉斯，跟随着狡啮来到了游击队的基地。

在基地里，狡啮告诉小朱他是 3 年前来到锡安联合，同时这个国家开始导入西比拉系统。与议会和军队政见不合大批人士被系统根据心理指数杀死，并且奇怪的是在导入西比拉系统后，锡安的权力依旧由军人和川汉议长所掌握，同时军人们的心理指数还正常的不像话。所以他参加了游击队，希望能为这个国家争取到安宁和和平。

另外一边，认为小朱已经投靠游击队的尼可拉斯在回到首都后立刻联络了战斗力比政府军还要高上一些的佣兵兵团，并且大举进攻游击队的基地。在压倒性的战斗力差距下，游击队的领袖被击毙，狡啮为了掩护小朱逃走也被佣兵首领戴斯蒙活捉。不过逃脱的小朱立刻返身潜回香多拉，利用首都的设备同日本本部取得联系。在唐之杜的调查下，原来锡安政府军的心理指数都被人为篡改，自尼可拉斯以下，他们实际上都是心理指数超过 300 的犯罪者，但在锡安的系统上，却只显示为 20。

然而，在真相大白之前，小朱再次被尼可拉斯抓到，正当尼可拉斯打算处决小朱时，川汉议长出现并以和日本邦交的需要为理由阻止了尼可拉斯的打算。在戴斯蒙手中的狡啮也遭到了严刑拷打，戴斯蒙表示你的战斗水平在我这里最多只能算是一普通队员，如果我打算干掉尼可拉斯和议长来当独裁者，你是不是要加入？当然，狡啮一口回绝了。



此时，情况已经发展到很危急的地步。尼可拉斯并不打算遵照川汉议长的提议，而是先行发动政变，杀死了川汉议长。然后又准备杀死狡啮和小朱后再伪造成两人因劫持飞机逃跑，结果飞机出了事故身亡。千钧一发之际，刑事课一组紧急赶到，锡安的西比拉系统也被唐之杜接管，恢复了正常测定心理指数的功能。于是，在一组成员和多隆的夹击下，尼可拉斯和他的部下被各种屠杀，只有戴斯蒙凭借着高超的战斗技巧侥幸逃脱。狡啮表示让这个潜在独裁者逃走是很危险的，径自追了上去，可是实力相差的确很大。狡啮拼尽全身解数，也只能做到勉强拖住对方的进攻。这时宜野座伸元赶到。虽然他嘴上说着这次要和狡啮做个了断。但实际上两人还是很“恩爱”的合力干掉了戴斯蒙。最后他还放走了狡啮。



在故事的结尾，本已被杀死的川汉议长再度出现。小朱用支配者对准议长。上面显示出熟悉的“数值 0”。原来川汉议长和禾生局长同样都是西比拉系统的分身，系统默认以尼可拉斯为代表的军方修改数值，只是为了借他们的手搭建系统的硬件设施和清理游击队。如今硬件设施已经建立完毕，派小朱过来也只是为了找个口实来介入锡安的内政（腹黑的西比拉也考虑到用小朱的失踪或死亡做借口的可能了吧）。至于那战五渣的政府军，在多隆的压制下被清理自然是分分钟的事情。

在真相面前，小朱依旧坚持着自己的信念，表示这个国家是否要引入西比拉系统应该是国民们决定的，而不是靠着这种手段把系统强加给人民。然而川汉议长早已看穿了一切，他说如今世界各国都处在纷争状态中，只有日本因为有西比拉系统，才成为了一片净土。系统一旦离开锡安，这里又会回到万劫不复的纷争中。所以西比拉系统自然可以先放弃，按照你说的

用公投的方式让人民来决定一切。

翌日，常守朱和一组的同事乘机离开了锡安。狡啮继续浪迹天涯。川汉议长虽然辞去了职位重新公投，却依旧以高票再次被民众送上了议长的宝座。将来等待着锡安的是又一个伊甸园还是新的谎言，我们就不得而知了。

剧场版的故事，可以说再次强化了『PSYCHO-PASS 2』的结局。西比拉系统在发展中不仅没有衰落。反而还具备了向国外输出价值观的能力。在整部剧情中，看似狡啮的戏份最多，可不得不承认的是。当初的学生常守朱已经超过了自己的老师狡啮。在狡啮还只能用暴力这种方法对西比拉系统和世上的其他不公做着微弱的抵抗的时候。小朱已经候在西比拉的身侧，在用另一种方式试图改变原本那个对人们加诸着种种不合理限制的社会。

这种发展让笔者不由得想起了 10 月番中另一部很火的动画『结城友奈是勇者』，原本颇具『魔法少女小圆』风格的悲剧剧情，最终在魔法少女们对大敌（类似 QB 的存在）的反抗和对敌人的奋战中竟然迎来了一个皆大欢喜的 HAPPY END。如果从逻辑上解释的话，就是魔法少女们的反抗让大敌发现原来那种严酷的索要祭品的方式会引起强烈的反弹，已经不再合适，进而换了一种更温和的方式。实质上，现实社会中的政治也正是如此，社会的变革并不一定是狡啮或者槙岛所期望的强烈的革命。更多的时候，是以类似小朱这种，用不断的谈判达成的妥协。虽然速度可能会慢了一点，却比前者要稳妥安稳的多。



五、多少粒砂砾，可以被称作一个沙堆？

HOW MANY GRAINS OF SAND, CAN BE CALLED A SAND?

在鹿矛围与西比拉系统的较量中有一个词叫“全能者悖论”。悖论的内容是“全能的上帝是否能创造出一块自己不能搬动的石头”。如果回答能，那么上帝不能搬动这块石头，自然不是全能。如果回答不能，则上帝连这种石头都无法创造，也不是全能的存在。这看似是一个神学问题，实质上却是一个以“全能”这个词为核心的逻辑问题。『PSYCHO-PASS 2』引用这个悖论主要是想说明，在现有的逻辑下，西比拉系统无法做到制裁鹿矛围。根据这一点，有些朋友便表示冲方丁这是在胡扯，西比拉系统作为执法者与立法者合二为一的存在，只要有针对性的修改一下规则就可以轻松搞定鹿矛围。但 PSYCHO-PASS 的世界并不是“刑不上大夫”的古代社会。在现代社会中，法律，或者说维持社会运行的最低规则并不是那么简单的可以一拍脑袋就修改的东西。

还记得开篇时的故事吗？

如果把那个状况让刑事课一组来判断，狡啮和霜月肯定是赞同上酷刑拷问的，而小朱大概会是那个反对者吧。不过，即使这样，想必各位读者还是很难判断对恐怖分子的妻子孩子上刑和不上刑之间到底哪个更正确一点，那不妨，让我们把问题里的假设稍稍改变一下。

现在，炸弹不是威胁一个城市，而是威胁整个地球的近 70 亿人，一旦爆炸地球将会毁灭。

恐怕此时再也没有什么人考虑法律、道德和人权，不管是拷问也好，虐杀也好，或者跪地求饶也好。只要能确保活下来，大概什么招数都会用上了。可要是这样呢？

现在，炸弹不是威胁一个城市，而只是威胁城市里的某座大楼，同时恐怖分子也只是嫌疑人，他很有可能是无辜的。

那么，还会有几个人支持对这位嫌疑人的妻子和儿女也动用酷刑来拷问呢？

好吧，问题出在哪里？为什么同样爆炸死人的情况。当数量不同的时候，我们的选择会有如此大的区别。难道真的是量变导致质变。可就算是量变导致质变，新的问题又会接踵而至。

我们到底应该如何界定，多少粒砂砾，才可以被称作一个沙堆？好用来确定在何种情况下应该采取何种“更正确”的行为。

标准答案自然是没有的。

实际上，这个例子出自一部美国电影『战略特勤组』，里面的两位执法者就面临着这个困境。其中一人表示要用酷刑，另一位则反对。最终是用刑者占了上风，他把恐怖分子的妻子带到恐怖分子的面前，极尽各种折磨和羞辱之能事，最终割喉杀死了恐怖分子的妻子。这让恐怖分子的精神防线崩溃了，交代了三枚炸弹的位置。可是用刑者觉得应该还有第四枚炸弹，为了证明这一点，他把恐怖分子的两个幼小的孩子也带来，打算使用同样的方式来逼供。此时反对者终于无法忍受，她认为用刑者这完全只是在宣泄自己狂暴的情绪。于是她命人炸开了审讯室的门，带走了两个孩子。可是，在电影的最后一幕，一个倒计时在缓缓地走向零点。至于这个倒计时是不是那枚不知存在于否的第四枚炸弹，没有人知道。





我们只能说，两种选择都是有道理的。在『PSYCHO-PASS』里，面对法律之外的槙岛，狡啮跳出来牺牲自己充当了一次英雄，然后他只得背井离乡四处漂泊。在『PSYCHO-PASS 2』中，小朱不会像当初面对槙岛时吓到腿软。却还是没有对游艇上的鹿矛围扣动猎枪的扳机。我们无法斩钉截铁地表明哪种行为是对的，哪种行为的错的。因为这两个选择的背后都承载着太多的东西。像狡啮那种贯彻自己的认为的正义，如果贯彻对了自然是牺牲自己造福大众。但要是他的正义错了，或是假设槙岛也抱有同样的正义呢？并且如果我们承认这种私刑，就不免会面临着无限扩大化的风险，换言之就是沙堆定义的量在危险的缩小。杀人者偿命，那偷窃者呢？那骂人者呢？同样，小朱的选择虽然维护了法律，做到了“不是法律保护人类，而是人类遵守法律”。但也面临着把风险转嫁给大众的问题，就像『战略特勤组』的结尾，如果真有第四枚炸弹，那付出的代价就是玉石俱焚。



所以西比拉系统宁可搞出一个两败俱伤的新规则，也不肯生造出来一个灭杀鹿矛围的法律。因为如果他这么做了，就等同于他今天可以灭杀鹿矛围，明天也可以通过修改规则灭杀掉任何一个人或是一个群体。如此，规则便不再是规则。没有人遵守的规则自然也保护不了任何人，包括西比拉自己。

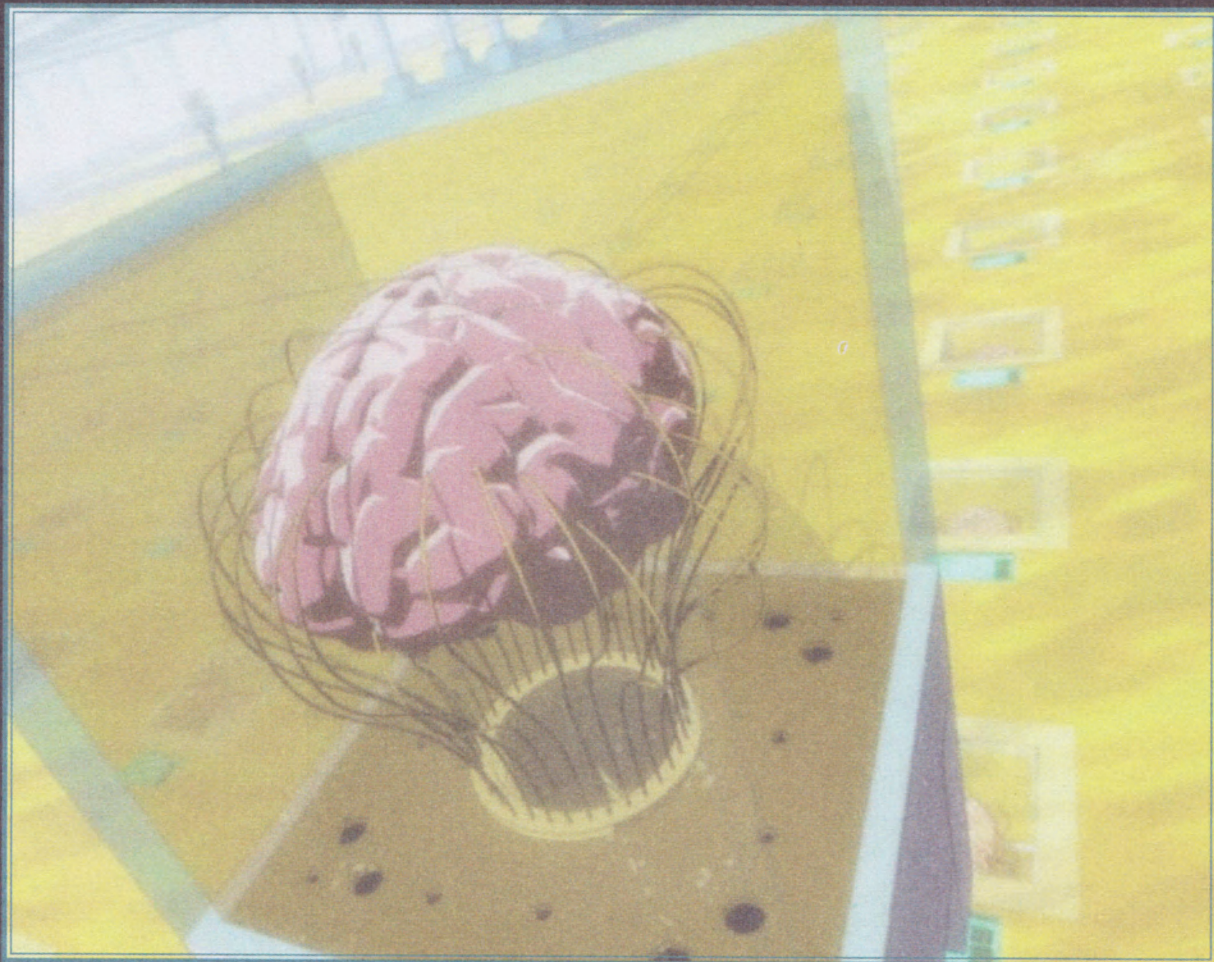
在这场对决中，常守朱的野望又是什么呢？『PSYCHO-PASS 2』的结尾，西比拉系统意味深长的表示从今以后，群体的心理指数也可以检测，这必将导致社会的动荡和混乱。因为即使每个人的指数都清澈，群体也可能是浑浊的（比如鹿矛围集团）。人与人之间的猜疑便会不可避免的疯长，最终甚至可能会发展成类似历史上的女巫事件一样，一群人只要怀疑谁是女巫。就不分青红皂白，在草率的走过场式的审判后把对方残忍的烧死。可小朱只是淡定的说：“我并没有那么悲观，即将到来的将会是正确的法与秩序，和平与自由吧。”

结：真正的乐园，真正的神

EARTHLY HEAVEN WILL COME.

综上而论，『PSYCHO-PASS 2』和剧场版为我们展示的世界，是一个西比拉系统和常守朱的双赢结局。

首先，在一系列的改变后，西比拉系统对内借鹿矛围之手清除了部分反对自己的官僚集团，用监测群体心理指数的办法巩固了自己的公正性和合法性。对外输出价值观，西比拉系统在国外开花结果。但这并不表示 PSYCHO-PASS 的世界比之前更灰暗，恰恰相反，在『PSYCHO-PASS 2』无论小朱是有心还是无意。她都通过鹿矛围的行动达到了改变西比拉系统的目的（在鹿矛围和西比拉对决的时候，她可是一直充当着裁判和见证者），经过自我清理后的西比拉系统，名义上是可以检测群体心理指数，实质上就等于原本被奉为圭臬的规则可以在常守朱的影响下进行修改。同时，身为当权者的西比拉系统，也可以被这个规则所管束。而不再超然于规则之外。这才是常守朱、鹿矛围以及人类最大的胜利（这甚至是如今地球上绝大多数政权都做不到的）。当然，这种修改是双方都满意的结果。对于常守朱来讲，这是漫长的让“人”重新掌握自己命运的一小步。对于西比拉来讲，有常守朱这个“监督者”的存在，也可让自己始终保持活力，不至于因为固步自封而被时代抛弃。







在剧场版的结尾，我们可以看到 2 年之后，至少常守朱所期望的“社会不应选择人的未来，而要让人来选择社会。”已经在她和西比拉之间达成了共识。当然，如果人们像锡安联合一样把票投给西比拉也是没关系的，因为西比拉所做的并不比任何一个政治团体更差。在动画中，霜月屈从于西比拉的行为令许多观众所不齿。可笔者要说，她的选择正是一个普通民众的选择。就像日本的经济被各大财团控制，自民党的首相安倍也只会用加税等给普通民众加压的方式来缓解目前的困局。那么日本的普通人难道不知道这一点吗？不，他们当然知道，至少在日本的车站门口，不时就会有不少的抗议团体举着条幅宣扬这些道理。可反抗对于普通民众来说，是一件性价比很高的事情吗？答案当然是否定的。就算用投票换一个党派上去，恐怕政策也不会比现在好上多少，反而会有可能更坏。我们可以说霜月代表的那一类人是自我催眠，自我安慰。可也必须认识到，这才是人们的主流想法。

于是，就像鹿矛围临死时对小朱所说的：“也许法之精神会把那里的怪物变成真正的神呢。”回归原点，冲方丁用 11 集讲述了一个他的风格的 PSYCHO-PASS 故事。小朱、鹿矛围、西比拉系统都在用自己的方式努力进化，最终把社会改革成了一个比故事开始时更好的样貌。

之后的故事将会如何进行呢？笔者并不知道，不过显然 PSYCHO-PASS 的世界观已经逐渐成长了起来。在如今的收入和影响下，不出意外，也许我们就会在几年后再次看到熟悉的常守朱、宜野座、西比拉系统。当然，还有众望所归的狡啮慎也。

变革的代价，是成功者背后的无言的墓碑。▲

『舰队收藏』的人气舰娘——阳炎级驱逐舰“天津风”。以她骚想干的萝莉属性，估计已经俘获不少提督的心了。=w= 倘若被岛风看到了，不知会不会嫉妒呢。

在日文中，“天津风”意是指天边吹来的风。挺文艺的名字呢，所以和我们的某直辖市也没有关系啦。

妹子长发飘飘，灰白的发色有一丝温暖，好似海风吹拂着。一身半透明制服贴身合体，一展纤细的身材。深咖啡色里稍稍透出一点肤色，隐约可以看到衣服下面的吊带。一条灰白的领巾，色彩与她的长发一致，领结处挂了一个小小的救生圈装饰。红白相间，十分显眼，为人物增多了几分可爱。







这款天津风选取的是原作立绘的姿势。一手叉腰，用纤细的身材表现着骄傲的态度，一手搭在白净的腿上不自觉的玩弄起吊带，别过脸去却还偷偷注意着提督的表情。就是取得 MVP 之后被提督夸赞了的傲娇别扭状态吧。

从背后的角度来看也很有看点，她的背部被斜背着的四连装酸素鱼雷挡住，更容易让人注意到她长袜包裹的双腿。哑光的红色弧线优雅动人。隐然可感暗红色下紧凑而弹动有力的肌体。这双美腿无疑也是天津风魅力的重要组成部分。

傲娇萝莉 驱逐舰娘天津风

■ 提供 / E2046 ■ 责编 / 如月千华 ■ 美编 / 塔里

信息

编号：PV4918
名称：天津风 (PVC)
系列：舰队收藏
高度：22.00 cm
比例：1/7
价格：RMB 707.25
VIP 价：RMB 657.74
链接：http://www.e2046.com.cn/product/21606

吕蒙子明

一骑当千女仆『斗士』



— 信息 —

编号：PF5211
名称：吕蒙子明（涂装完成品）
系列：一骑当千
高度：28.00 cm
价格：RMB 888.09
VIP 价：RMB 825.90
Gathering：http://www.e2046.com.cn/product/10083
GK 白模：http://www.e2046.com.cn/product/9965

漫画家盐崎雄二的经典之作『一骑当千』把古代三国人物和故事搬到现代日本，众位英雄也化为女儿身。以下介绍给大家的手办人物便是傲娇的吕蒙子明。

子明穿着她的经典黑白配色女仆服，握着手铐举过头顶，盛气凌人，正要向下投掷。左手则压着裙摆，十分少女的翘起了手；抬起的左脚靠而抬起来，而稍显腼腆。

本次 Gathering 涂装作品做工上佳，尤其表现在各处褶皱刻画上。她腰身上有浅浅横向的衣褶，显得布质密实轻透。双层百褶裙则蔓延曲折，静中带动，如滚动咖啡，令人回味。裙子吊带向两边开扬出花边似白蝶蹁跹，掩映着酥肩。胸前的圆润饱满稍稍可见 bra 边缘；窥此一斑即知原型师的用心细致。





此手办的最佳观赏视角在子明脸庞正前方 10 点钟方向（如上图所示）。从此角度观赏，子明女性魅力尽展无遗。以子明的腰后正中为中心，上下延伸的线条形成了坚实有力之直角，活力四射，青春无限。

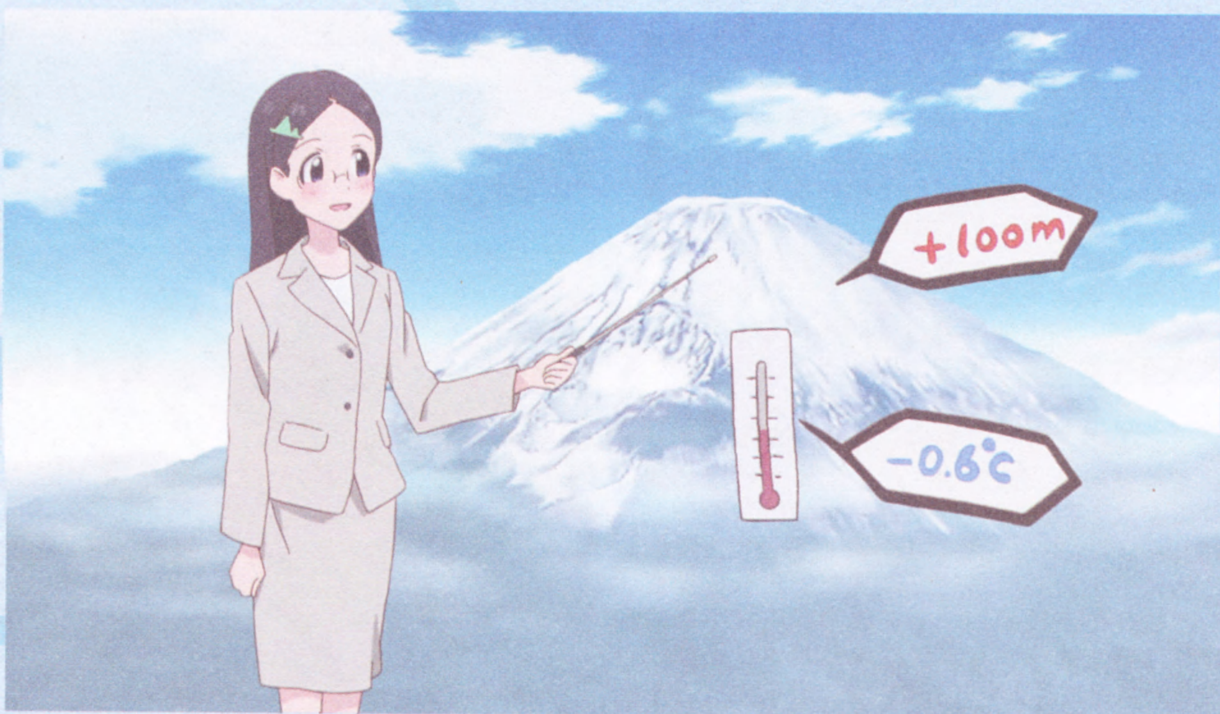
从娇美的脸而下到腰部，形成了一条优雅的 S 型曲线。我看到了宝刀遮了胸前红色蝴蝶结半边，也看到了鲜艳紫罗兰色的刘海和眼罩遮了她的双眼。两相成趣，一头温柔，半分娇羞。从娇柔的腰下到腿部，形成了另一条优雅的 S 型曲线。我看到了她的双腿轻轻交叉，紫蓝色高跟靴子面上是精致的暗金饰纹；也看到了晦暗层叠的裙摆遮了她的大腿半边，皎洁矫健；还有一弯柔美的弧，暖心动人。

不要欺负她手上只有小手铐，吕蒙的绝招“天地白狼击”曾让不少彪形大汉都伤筋断骨。而且 Gathering surprise 特别设计的这款锋锐大刀，锃亮刚硬，更是让她如虎添翼，倍添杀气。▲


"Because it's there"
因为山就在那儿！
——『向山进发』的大热与
日本登山漫画三十年（下）
□文/完蛋了的国王 □责编/如月千华 □美编/塔里

以植村直己的话作为本文后半段的开场白，笔者想表达两层含义。首先就是要撇开貌似正能量的空话，不要把登山的最终目的看做是“挑战人类极限”“实现自我价值”的途径，登山的根本目的就是令登山者得到快乐和满足。其次，登山是一项极其注重过程的活动，因为关系到个人生命，所以从准备到实施的整个过程越缜密，那么登顶的成功率就越高。而且诚如植村所言，这个有时候显得过分繁杂琐碎的过程也是登山乐趣的一部分。

那么，就先从登山前的准备工作说起吧。



▲剧中关于山岳地区气温变化的讲解，每上升 100 米，温度下降 0.6℃。盛夏时节的富士山顶气温可能低至零度

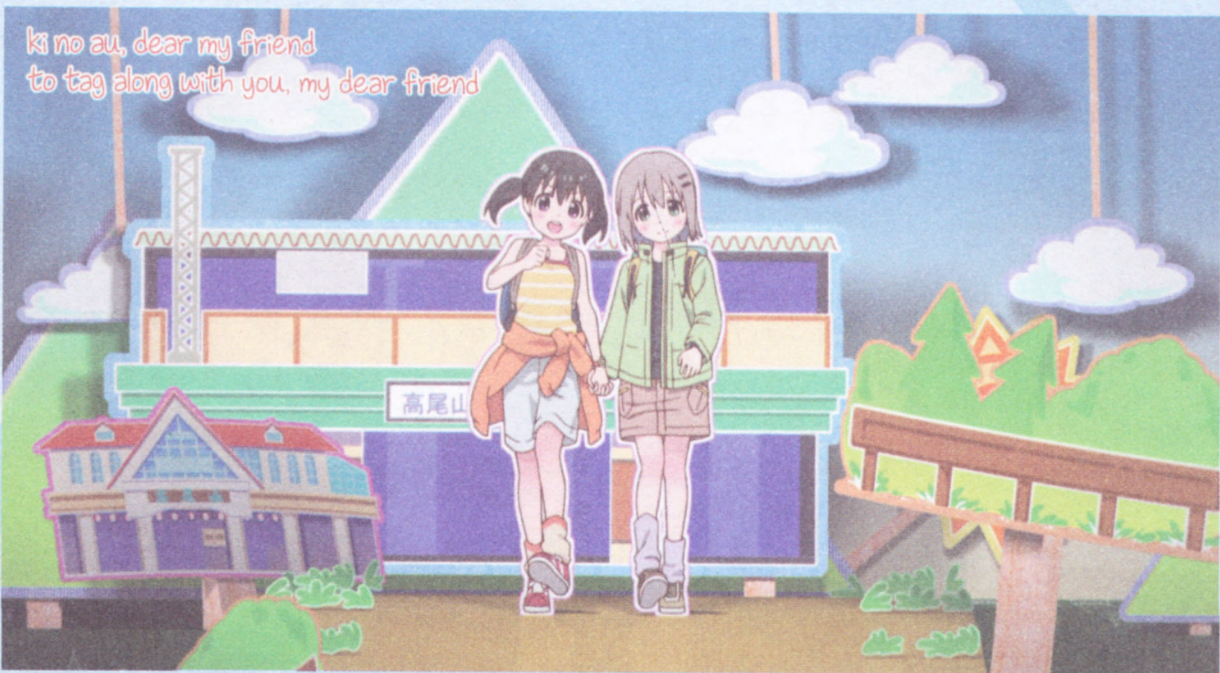
第一课：技术、体能与勇往直前的信念

Lesson I.Skills,Physical strength and Belief

『向山进发』是一部本格登山漫画，却不是一部事无巨细地传授登山技术的学术性漫画。当然这并不是因为作品中的主角少女们攀登的都是低海拔低危险性的山峰，所以无需介绍登山技术，而是因为作者将关于技术的点滴都巧妙融入到了剧情中，让读者在不知不觉间就融会贯通了这些知识。

笼统地说，登山技术包括了制定登山计划和步行（攀登）技术两部分。登山计划既是登山活动一切准备工作的开端，也是确保登山顺利进行的最坚实保障。一份登山计划通常包含三要素：1、选择登山目标；2、选择日期；3、选择队长。其中最大的难点无疑是第一点，谨慎地选择目的地，既考验了计划制定人对山峰地理地质、气候气象、当地风土人情等情报的掌握程度，也关系到制定人对登山队成员（包括对自身）体力、技术、经验等素质的了解程度。这里一般遵循的原则是选择团队中实力最弱者适合攀登的山峰，这也是为了尽量避免以强者的标准来勉强弱者而造成事故的发生。

关于日期的选择，相比于目的地就要简单得多，世界上大部分高海拔的山峰都比较适宜在夏季攀登，由于山岳地带气候的特殊性，高海拔山脉地区实际上只有夏季（登山季）和冬季（封山季）之分，春秋两季非常短暂或不明显。



▲用富有创意的舞台布景风格来表现的动画第二季 ED1，是 8bit 作画团队锐意进取的一个侧面

但一味选择夏季登山也会有问题，比如登山客过多造成的拥挤，甚至是受到名额限制，又或者缺乏挑战性而激发不起团队成员们的劲头。

最后就是关于登山队队长人选的问题，很多情况下一次登山活动的发起者就是此次登山队的队长，也有根据经验和辈分选择队长的，这在日本登山界非常普遍。当然，如果是独自登山就不会牵涉到这第三点。

登山活动决定后，登山队成员会集合起来就登山目的地和线路选择进行深入探讨。如果



▲登山活动的危险性与海拔高度并不成正比，标高 2000 米以下的谷川岳就吞噬过数倍于珠峰的生命

但是，无论攀登哪一座山，都应该自己计划，自己做准备，用自己的双脚攀登，这才是登山。这个过程越辛苦，克服重重困难后登顶的快乐就越大。

——植村直己，日本登山家（1941 年 2 月 12 日 -1984 年 2 月 13 日？）



▲しろ老师为赈灾活动贡献的墨宝

攀登的山峰有难度和危险性，那么登山队会进一步划分登山组并决定小组长，然后明确各小组的任务，如有的小组打头阵探路、有的小组负责运送补给品、有的小组负责搭建并照管营地等等。此外，整个登山活动的预算经费和筹措方法；制定详细的行动日程表、装备及给养清单、参加者名单，并制作成正式的书面文件也是很重要的准备工作。因为登山活动受到国家的管控，进山需要身份证明和许可，登山计划需提交管理部门报备，以利于发生意外后的救援措施。当一切准备就绪后就可以开展登山活动了，不过登山者要有因各种不测而随时准备放弃登山计划的觉悟。学会制定登山计划是登山者从入门阶段过渡到进阶阶段的里程碑，『向山进发』中众人鼓励小葵制定攀登富士山的计划，虽然只是简单的查查现成的资料选择登山路线，打电话预约巴士车票和登山者小屋的床位这样的小事，与其说是磨练技术，不如说是培养其身为登山队长的责任感。

说到登山的硬技术，也大致分为步行和攀爬两大类。步行技术适用于登山活动的大部分阶段，而攀爬则基本上只用在有大倾斜度的山壁出现时。回顾整部『向山进发』TV 版中也只有一话讲到攀爬技术，那还是专门介绍攀岩的剧情。攀爬技术太过专业，危险性也大，并不是登山初心者适宜涉足的领域，所以这里也不做深入介绍。至于步行技术，并不像听上去那么简单。那是因为登山时步行的技巧与在平地上行走完全不同。登山时的步行要注意保持一定的速率和节奏，以避免过快疲劳，并且要使用到腿脚的所有部位以确保不会对某一部位施加太大的负担。理想的步行技巧是步幅不超过鞋子的长度，一步的高低差在一级台阶的一半高度左右，开始登山的最初 20 分钟要停下来休息片刻，对衣着和背包里不舒适的地方进行调整，然后每行走 40–50 分钟就要停下休息 10 分钟左右，如此反复循环直至结束。此外，登山队长必须要有判读地图的能力，要步行过程中需反复确认自己的方位，并照顾队中体力最弱者适当调整速率和休息时间。以上就是登山技术的概要。

要掌握这些技术所需的门槛其实很低，换言之登山的门槛并不高，连女子高（初）中生都能攀登海拔 3700 多米的富士山，那么对本刊的读者们而言这种程度的登山并不会有多大的障碍。不过要掌握以上的登山技术还需要几项必备条件作为后盾才行。



首要条件当然就是体能了，登山时攀爬的距离并不是根据山峰的海拔，而是根据登山路线的长度而决定的，一般为海拔高度的几倍或者十几倍，所以即便是千米左右的小山峰也要走上几公里到十几公里的路程。何况登山是一项与地心引力对抗的运动，走同样距离的路程，付出的体力恐怕是平地上的好几倍吧，而且不能不考虑到山岳恶劣气候对体能的巨大消耗。

除了体能，勇往直前的信念也是必不可少的。登山是一个探索未知领域的过程，即使是爬同一座山，选择不同的时间和路线也会体验到完全不同的登山经历，所以没有勇气作为驱动力是不行的。『向山进发』里的小葵有恐高症不敢乘坐缆车和索道，她的母亲也曾经因为担心女儿遭遇危险而阻止她攀登富士山，这时候只有拿出勇气来才能克服心理上的障碍。但有勇并不意味着无谋，莽撞才是登山的大忌。为了帮助葵克服恐高症，伙伴们带她去武藏丘陵森林公园体验各种刺激好玩的项目。而为了打消母亲的顾虑，葵也尝试邀母亲与自己一同体验登山的乐趣。因为高山反应而被迫放弃富士山登顶后，葵一度意志消沉，登山的信念也发生过动摇，但友情加上对山的眷恋终于还是帮助小葵度过了难关。事实上在现实中，世界上几乎所有的著名登山家在其人生历程中都有过因为自然条件、身体、财力、或者政治因素等原因不得不放弃攀登的挫折经历。没有挫折就不会明白勇气的可贵，也只有对大山的热爱才能培养出坚实的信念。



第二课：不可或缺的专业器材，以及对山的敬畏之心

Lesson II.A lot of money,and awe of mountains.

有了登山技术的理论知识，有了体能、勇气和信念，那么在迈开大步向山进发之前，还需要带上两样必不可少的东西，那就是专业器材，以及对山的敬畏之心。

植村直己曾有过这样一个故事，这个日本登山界的传奇人物曾经差一点就在人生第一次海外登山时就遭遇不测丢掉性命！一切源于专业器材的匮乏和对大山的轻视之心。植村从明治大学毕业后不久就搭乘移民船去了美国加州打黑工，当时工作条件恶劣，还一度被移民局逮捕欲将其遣送会日本。植村离开日本时随身携带的唯有大学时代前辈赠送给他的破旧登山包和登山靴，在美国打工时挣到的一千多美元则几乎全部用在了去法国的路费上，根本没有多余的钱用于采购昂贵的登山设备。于是植村在法国首次攀登阿尔卑斯山脉时就发生了意外，当时只身一人的他在走过一处冰川时不慎掉进了冰隙中并短暂昏迷。冰川中有无数宽度大小不一的冰缝隙，由于上面盖着松软的新雪从表面上无法探知，一旦落入深不见底的冰隙，无论是当场摔死，还是摔伤或因卡住而动弹不得，那么结局就只有在谁也不知道的地方悲惨死去。幸好当时植村背包上胡乱捆着的旗杆抵住了冰壁两侧承受住了他的重量，苏醒过来的植村才一点点挣扎着爬出冰隙，并理智地放弃了这次攀爬。植村遇险的主要原因是他没有合适的装备能够在阿尔卑斯的新雪下探知出冰隙的存在，而且独自登山时没有伙伴以登山绳保护，落入冰隙后无法互救。但最致命的问题还是出在他对阿尔卑斯山脉缺乏必要的了解，在不合适的季节挑战未知的路线以致遭遇危险。事实上后来植村在麦金利山丢掉性命也是因为他时隔多年后在冬季强行独自攀登气候条件十分恶劣的麦金利山，这样的行为与自杀无异，显然步入中年的他反而逐渐失去了对大山的敬畏之心。

专业登山装备花样繁多，性能各异，从大体上说包括：背包、防寒具、雨具、鞋、手套、地图、指南针、光源、便携食品、饮料、手表、通讯工具等。如果要露营和攀岩的话还要加上帐篷、睡袋、炊具、食品、登山绳、登山环、登山钉、登山锤、索具等一些物件。如果以『向山进发』的程度作为参考标准的话，除攀岩装备和冬季特别防寒装备以外，其余的基本登山装备都用得上。

・背包：专业登山包按照用途和构造均可以分成三类。按照用途分为 daypack，即当天往返用的轻型背包；attacksack，冲锋背包，可以应付从攀岩到纵走等多种用途的中型背包；subsack，组合式背包，大包加附属小包的组合，在连续多日的登山活动中一般会将装有大量装备的大包留在登山营地，背负小包继续登山。

按照构造可以分为大背包、软式背包和背囊三种。大背包都设计有骨架，有的是外置型有的是内置型。软式背包就是常见的多用途双肩背包。还有一种背囊，材质更软，可以折叠起来收进袋子里。



▲带骨架的大型登山包



▲可折叠存放的登山背囊



▲轻型登山包

购买背包一般除了用途和构造以外，也分容量。容量越大，材质越好越轻便，自然价格也就越高。好的大背包售价 3、4000 元也是很普遍的。

・防寒具：必备品。夏季登山防寒装备有毛衣、袜子、冲锋衣、轻型羽绒服和暖宝宝等。夏季登山旺季时一些海拔在 3000 米以上的高山到了夜间气温也会降至冰点以下。较轻易携带的冬装当然必不可少。

・雨具：必备品。可以用塑料雨衣，但更好的选择是兼具防寒和透气性的冲锋衣。动画里也介绍过，山上因为风大不能打伞。

・鞋：攀登千米以下的小山穿运动鞋足矣。专业登山靴种类也比较多，有普通登山靴、软底的轻型登山靴、底部和鞋帮子加固过的重型登山靴、保暖性更好的高山登山靴、适合涉水的溪流登山靴、带钢钉的攀岩登山靴等。

・手套：动画里提到的一个名词叫“军手”，过去是军用手套的简称，现在泛指工作用的棉质或化纤手套，另外还有防滑版本。

・地图：专业登山地图是登山必备物品之一。一般在入山的登山管理处可以购买或领取，有时是专业地形图，有时则是简易导游图，但不管怎么说都要有判读地图的能力才行。

・光源：也是背包内的必备品之一。常见的是可以绑在额头上的小型电筒，最近流行 LED 光源，节能环保。

・便携食品：必备品。就像『向山进发』里介绍的那样，环保袋装的巧克力、糖果、饭团都是不错的选择。宗旨是能提供大量热量，又不污染环境。

・饮料：毫无疑问是必备品。脱水是登山中的大忌，脱水造成脚步不稳容易发生危险。现在的登山水壶都采用轻便的新材质。如购买瓶装饮料则要注意不随意丢弃。

・手表：必备品之一。山中的夜晚是十分危险的，掌握时间以调整登山计划很重要。

・通讯工具：必备品。一般都会带上手机去登山，在日本因为各运营商设置的基站完全从商业角度出来，偏远地区往往覆盖不到信号，登山时出现“圈外”是家常便饭，手机的用处不如对讲机。但在天朝似乎手机信号强是运营商的一大卖点，某公司号称珠峰和西沙群岛都能收到信号，你敢信？



▲再加一项帽子的话就是标准的登山客着装



▲东山大法用的是什么相机乃们来考据下



▲典型的 4-5 人用帐篷内的空间感



▲登山用便携式瓦斯炉



▲日本圣地巡礼同好登山时用的『向山进发』便携饭盒

• 帐篷：露营必备品。按用途有旅游用普通户外帐篷和冬季 / 高山用帐篷两种。按容积则分为 1-2 人用、4-5 人用和 10 人用大中小三种。帐篷怎么搭在动画里也都教过，把骨架展开撑起，盖上天幕，铺上防潮垫，最后用绳索固定在地面上就大功告成了。

• 睡袋：露营必备品。最常用的是木乃伊型睡袋，顾名思义就是只露出脸部的半密封型睡袋。

• 炊具：常见的有登山用瓦斯炉、铝锅和刀具。瓦斯炉是一体式的，动画里也展示过。铝锅重量轻易携带，刀具则一般用瑞士军刀代替。

• 食品：原则是轻便、易加工、能恢复体力的食品。动画里日向的爸爸介绍说方便面是一个好选择，实际上各种速食食品都可以。

第三课：一人登顶，抑或团队登顶——享受登山的乐趣

Lesson III.what ever single,or a team,enjoy mountaineering.

登山是可以一个人独自进行的活动。大部分低海拔低危险性的山峰的确适合登山者独自攀爬，却也不乏植村直己那样独自挑战四大洲最高峰，专挑冬季危险时期登山的独行侠。『向山进发』中在第二季后半段才姗姗来迟的“东山大法”黑崎穗香就是一个酷爱独自登山和高山摄影的妹子。作为众人登山前辈的枫学姐也经常一个人独自出去登山，挑战一些高难度的山峰。

诚如植村所言，登山的真正乐趣在于从制定计划，到准备物资，到实施，直至最后登顶的整个过程，独自登山就能独享全部的乐趣。不过撇开有些山峰是非要组队才能攀登不说，其实与他人分享登山的乐趣未必就不是更好的选择。植村也谈到过自己当年与登山队的伙伴们被困在大若拉斯山的北壁六天之久，在队友的帮助下从鬼门关前回来后终于生还并成功登顶的经历影响了他后来的登山生涯。

既然说到世界上有些山峰只适合团队攀登，笔者就顺带一提一种名为“极地法”的登山方法。极地法也叫包围法，专门针对海拔 8000 米以上的高峰。攀登这样海拔的高峰不携带氧气瓶是十分危险的，为了运送氧气瓶和各种给养在内的大量物资需要动用庞大的人力，登山队的规模会变得很庞大，但并非所有成员都能成功登顶。分工明确的登山成员们会在各个海拔高度搭建登山营地，然后将养精蓄锐的多支冲锋队送上最后的登顶之路，只要其中一支冲锋队登顶成功便意味着此次登山活动大功告成。这种众星捧月式的登山方法就叫极地法，也是团队合作的极致表现，虽然名留史册的只能是个别成功登顶者，但整个团队的其他无名英雄们也会如同亲身登顶般的享受这份成功的喜悦，这便是团队登山的精髓所在。

一合目：千丈高峰平地起，登山少女的起点——饭能市

1st IAIME:STARTING POINT——HANNOUSHI

目的地：琦玉县饭能市
交通方式：西武池袋线池袋站—饭能站
建议巡礼路线：饭能站——》饭能银座——》八幡神社——》观音寺——》天览山——》曙之子森林公园
游览时间：一天
巡礼价值：★★★★★

『向山进发』的舞台设在琦玉县一个叫饭能市的小城。饭能拥有人口 8.2 万人左右，境内 70% 以上为山地，人口集中在东南部的都市地区，这里有 JR 八高线、西武池袋线、西武秩父线三条铁道通过，其中西武池袋线是连接饭能市和池袋之间的交通干线，经营这条私营铁路线的西武集团则是『向山进发』TV 动画版的主要赞助商之一。动画播出后在饭能市、西武集团、富士急集团等多方努力下，对饭能市区和几条主要的过往电车线路都做了针对『向山进发』的二次元联动化工作，所以饭能市的圣地巡礼体验应该不会比秩父市差。

根据漫画原作者しろ的设定，作品的几位主角雪村葵、仓上日向、齐藤枫和青羽心夏都是居住在饭能市的普通女高（初）中生，其中除了萌萝莉心夏的父母是双职工，家境一般以外，其余三人都住在漂亮的独栋房屋里，一看就是家境殷实，衣食无忧的孩子，毕竟登山是一项相当耗费财力的活动。后期加入的重要角色黑崎穗香居住在琦玉县北面的群马县高崎市。动画没有对此进行取景故不做介绍了。

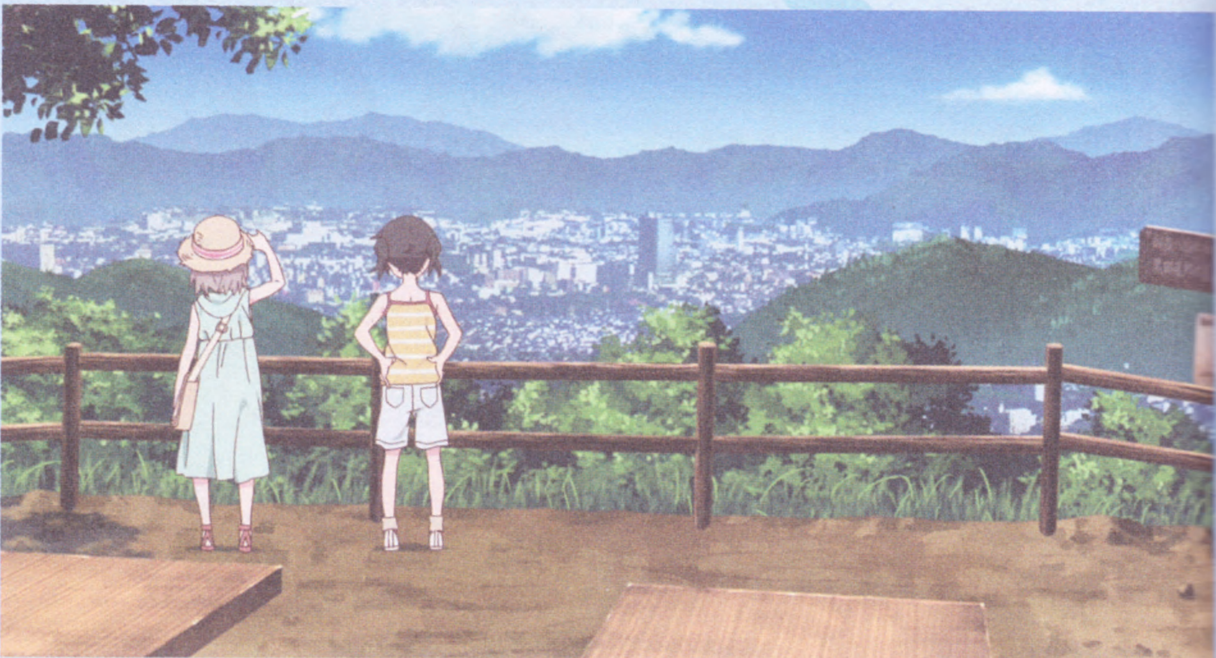
饭能市作为动画的主要舞台取景地极多。主要的几处有饭能站和东饭能站两座车站、饭能银座商店街、圣望学园、天览山（下文介绍）、多峰主山、观音寺、八幡神社、饭能河原、饭能市中央公园、曙之子森林公园、吾妻峡、名栗溪谷。取景地的分布情况见附图。

饭能站和东饭能站是出入饭能市的门户。饭能商店街是饭能市最繁华的地区，也是小葵打工的地方。圣望学园是三位主角所念高中的原型，由教会经营，乃当地首屈一指的私立名校。其高中部校舍进门右手边有一栋钟楼是比较显著的外观特征，剧中但凡拍到学校都会用这个镜头。天览山是小葵和日向长大后一起攀登的第一座山，多峰主山则是葵因为登顶富士山失





▲圣望学园



▲多峰主山

天览山
往多峰主山
中央公园
观音寺
往吾妻峡、名栗溪谷
饭能河原
八幡神社
饭能银座商店街
東飯能
往曙之子森林公园
飯能

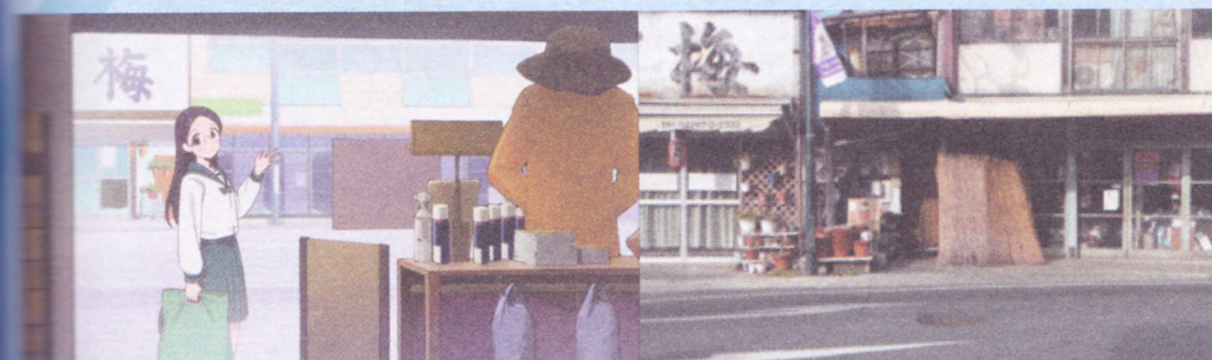
▲饭能市圣地巡礼地图




▲中央公园里的滑梯



▲主角小葵打工的西点铺子也被考据出来了


▲饭能银座商店街

败后意志消沉时日向鼓励她一起攀登的一座山包。八幡神社是心夏常去参拜的小神社，出现在第二季第20话和ED2中。饭能河原是入间川拐弯处的一处河滩，出现在第一季最后众人一同烧烤纳凉的剧情里。中央公园位于天览山山脚下，是小葵和日向小时候攀爬的登高架的所在地。吾妻峡是出现在第二季第6话众人打算去游泳的一个入间川中的小河谷。名栗溪谷则出现在第二季第13话，是众人夏夜观赏萤火虫的去处。

这里要着重介绍的是饭能观音寺、曙之子森林公园和并不位于饭能市内的国立武藏丘陵森林公园三处景点。

饭能观音寺可能是登场次数最多的三个取景地之一，其他两个分别是圣望学园和饭能银座商店街。这是一座真言宗佛寺，全名为般若山长寿院观音寺，寺如其名供奉的是观音菩萨。观音寺的年代其实并不长，始建于1867年的幕府末年，现在以撞钟堂内的白象雕塑而闻名，这里原本安放着的大钟在战争年代被拿去融掉了，取而代之的是一头白象，至于为何是白象则没有官方说明。观音的坐骑是金毛犼，普贤菩萨的坐骑才是六齿白象。剧中少女们经常在白象前的台阶处聊天吃零食，完全把这里当成了消遣娱乐的场所。


▲观音寺撞钟塔里的白象

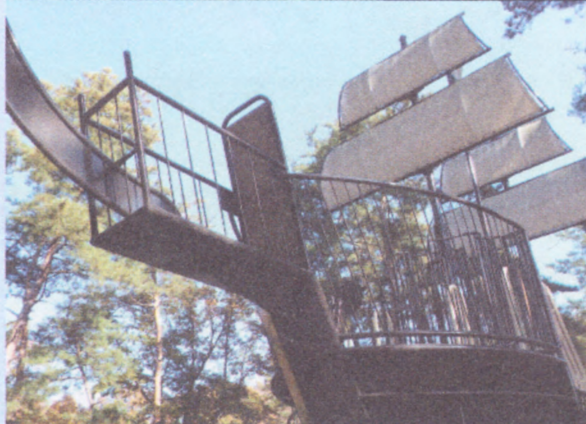
曙之子森林公园出现在第二季第20话，心夏得到母亲送的生日礼物——一双崭新的登山靴后按耐不住激动的心情外出闲逛，最后来到的地方就是这个曙之子森林公园。公园位于饭能市东南角毗邻入间市的郊外，从饭能站步行的直线距离在3公里左右，可见心夏的脚力不错。这座儿童公园的设计理念源自著名芬兰童话女作家延森的作品『姆敏一族』，建筑及房屋内部的设计都充满了童话气息，完全衬托出了心夏天真烂漫的性格。

国立武藏丘陵森林公园出现在第二季第17话，是日向为了帮助小葵克服恐高症组织众人去郊游的森林公园。这座公园位于饭能市北部的熊谷市，占地达304公顷，作为国家级的森林公园，内有大量娱乐休闲设施，如剧中出现过的环形滑道、山型蹦床等，门票却只有区区410日元（学生票仅80日元），是都市人休闲消夏的好去处。公园的交通便捷，从池袋搭乘东武东上线至森林公园站下车即可，而从饭能出发的话有巴士可达。


▲曙之子森林公园




▲国立武藏丘陵森林公园西门入口


▲国立武藏丘陵森林公园里的海盗船

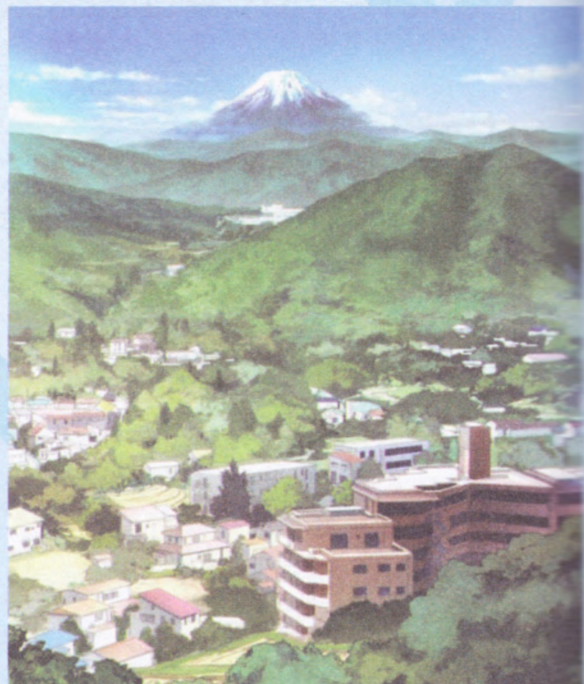
二合目：百米小山，来历非浅——天览山

2nd AIME:LITTLE FAMOUS TENRANZAN

目的地：琦玉县饭能市
交通方式：西武池袋线池袋站—饭能站
建议巡礼路线：饭能站——》天览山——》多峰主山
游览时间：半天
巡礼价值：★★★☆

主人公葵和日向的登山之旅始于天览山定座标高仅197的小山，不过天览山海拔虽低，来历却不浅，此山竟得名于天皇，据记载1883年明治天皇曾在这里检阅过一次小型军演，在山顶登高望远心情大好，故得名天览山，“天”当然指的是天皇。天览山更名之前叫罗汉山，也是因德川幕府第五代将军纲吉在此供奉十六罗汉石像而得名。其实天览山的历史可以再追溯到平安时代末期，著名日本悲情英雄源义经的生母常盘御前就埋葬在天览山中，当然这只是传说中常盘御前几处墓所中的一处而已。

现在的天览山早已成为饭能市民登高散步的好去处，春季山上樱花烂漫，秋天山中红叶似火，随便走走都能让感觉人心旷神怡。天览山的深处有山道通往海拔271米的多峰主山，这里便是整个饭能市的制高点。




▲据说从天览山顶能看到富士山，监督你骗我？

三合目：米其林三星推荐，创年登山人数之最——高尾山

3rd AIME:THE MOST POPULAR TAKAOSAN

目的地：东京都八王子市
交通方式：京王电铁京王线新宿站——》高尾线高尾山口站——》高尾山
建议巡礼路线：东京都新宿——》八王子市高尾山
游览时间：一天
巡礼价值：★★★★☆

对高尾山的圣地巡礼笔者已经在『P.A.WORKS 作品巡礼大盘点』一文『濒危物种少女』一节中做过详细介绍，这里就不再展开了。要补充两点的是，自 2007 年起高尾山就连续多年被米其林评为三星推荐景点，在此推动下 2009 年高尾山登山人数创纪录地达到 260 万人之多，成为世界之最。

高尾山登山线路共 7 条，单程费时最长 100 分钟，最短仅 30 分钟。『向山进发』中采用的路线是 1 号路线上山（最长的登山路线，即标准登山路线，可走访到所有重要景点），6 号路线下山（最长的下山路线，可走访南麓所有的重要景点）。各位有机会去高尾山玩的话不妨参照该路线走一走。


▲用古老方式烤熟的团子，名为三福团子，沾上大豆粉和糖浆后食用别有风味


▲高尾山药王院八十八大师的佛像，一尊大师对应一个灵场，也就是分散在日本全国的八十八座佛寺


▲高尾山登山缆车清泷站前

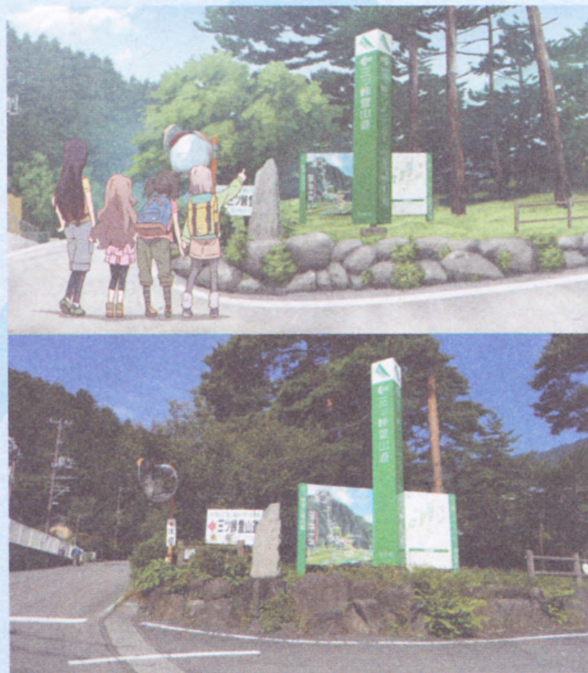
四合目：景点不够，温泉来凑——三峠山

4th AIME:HOT SPRINGS AS TOURIST——MITUTOUGE

目的地：山梨县南都留郡西桂町
交通方式：JR 东日本中央本线新宿站——》大月站——》富士急行大月线三峠山站
建议巡礼路线：东京都新宿——》三峠山
游览时间：一天
巡礼价值：★★★☆

三峠山位于山梨县境内，海拔 1785 米，自古是一处修验圣地，自奈良时代起就一直有登山客造访，不过在明治以前是杜绝女性入山的。三峠山实际上由开运、御巣鹰、木无三座山峰组成，合称“三峠”，其中开运山是最高峰。主角们的登山路线为以富士急行大月线三峠山站为起点的 C 路线，这是一条不使用缆车且高低落差最大的困难路线，但也是能途径达摩石、八十八大师、屏风岩攀岩场等人气景点的王道路线。当然攀登途中能往南眺望到近在咫尺的富士山，也是主角一行人挑战三峠山的主要目的之一。不过巡礼回来的日本同好调侃根本看不到富士山，怪监督咯？此外日本同好警告巡礼时要留心赤练蛇，虽然无毒但被咬了也要吃苦头。

作为佛教修验的名山，三峠山的历史名胜大多与宗教有关，达摩石和八十八大师在动画中都出现过。不过三峠山终究还是缺少一些卖点，所以动画在镜头摆放上动了点小手脚（一直盯着屁股拍），最后还增加了温泉入浴杀必死的情节服务观众，也算用心良苦。


▲三峠山登山道入口



▲三峠站内的“向山进发”看板

五合目：盛夏登富士，山巅迎日出——富士山

5th AIME:THE NATIONAL SYMBOL——FUJISAN

目的地：山梨县富士吉田市
交通方式：高速巴士新宿站——》富士五合目站
建议巡礼路线：东京都新宿——》富士山
游览时间：两天
巡礼价值：★★★★★

富士山海拔 3776 米，为日本最高峰，是日本的象征，也是日本人的信仰对象，关于这一点是研究日本文化时的常识，不过笔者要聊的不是文化层面，而是与富士登山有关的话题。

根据最新的研究发现，富士山是在 1.1 万年前由古富士山和小御岳山两座火山的基础上进一步喷发堆积而成的，此后富士山持续喷发，对山体的形状和登山路线的兴废都造成了深远的影响。据史料记载，第一个修验者在公元 7 世纪就成功登顶过富士山，保持着一项世界上最早登顶活火山的纪录。后来修验道蓬勃发展，诞生出名为“富士讲”的宗教团体，直到现在富士讲信徒仍采用最原始的方式攀登富士山，这一习俗持续了几百年，每年富士讲信徒以开山仪式宣告夏季为期两个月的登山季节的开始。需要特别指出的是，富士山作为日本最知名的灵山自古就严禁女性登山，据『富士山与日本人』一书记载，近代以前女性爬到富士山二合目处



▲富士山“御来光”

就会被勒令下山，历史上首位登顶富士山的女性是一位叫高山辰的富士讲信徒，她于 1832 年登顶，除此之外直到明治 5 年富士山对女性解禁，女性登顶的例子屈指可数。后来因为女性登山者人数激增，媒体一度揶揄富士山为“妇人山”（两者读音相似），照此看来把『向山进发』看做是一部女权主义作品也未尝不可啊（笑）。

传统的富士山登山路线共有 4 条，其中富士宫、须走、御殿场三条在南麓的静冈县，只有吉田线一条在北麓的山梨县境内，但吉田线恰恰就是人气最旺的这一条。近年来富士山登山者逐渐递增，加上 2013 年富士山申遗成功，更助长了攀登富士山的热潮，短短两个月的登山季实在难以应付，经常出现登山道堵塞、山中设施爆满等情况，随之而来的是登山事故的居高不下。像『向山进发』剧中小葵那样突发高山反应失去行动能力的情况比比皆是，所以实际上动画也起到了劝退那些有勇无谋、身体不佳者放弃富士登山计划的作用。

『向山进发』选择的也是最大众化的吉田路线，从新宿站乘坐直达富士五合目的巴士耗时 2.5 小时左右，这里设施云集，商业氛围浓郁。从五合目往上，可以骑马到七合目，再往上就只能靠双脚了。吉田路线的优点是交通便捷、商业设施多，但缺点就是人也最多，而且登顶的距离最长。到本八合目多条线路合流，人员严重拥堵，尤其是凌晨观看日出的登山客摸黑出发，行进速度缓慢，想在日出前赶到山顶其实并不容易，但这也是攀登富士山乐趣的一部分吧。吉田路线上山全程至少需 6 小时，下山最短路线也要 3 小时，加上从出发地抵达五合目的时间，当天来回是很困难的。日语里管强行当天返回的这种行为叫“弹丸登山”，并加以劝阻。租用山中小屋的情形就像动画里所呈现的，提前预约食宿即可。攀登富士山最大的困难是疲劳、寒冷天气和高山反应，富士山并不适合初心者攀登，但如果准备充分还是很有机会成功登顶的。据笔者查阅，位于本八合目的御来光馆接待能力为 150 人，住宿一晚加两顿饭的费用是 7500 日元（周末 8500 日元），还是挺贵的。富士山的最高峰叫剑之峰，登顶后有一个绕火山口一周的巡回路线，结束后可以原路返回，当然选择不同的路线下山也是不错的选择，前提是要有欣赏沿途风景的体力和心情。下山后观光的选择很多，以吉田线为例，著名的河口湖、忍野八海、富士急乐园都集中在那一侧的山脚下，是放松休闲的好去处。



▲剧中的“富士山喷火咖喱饭”与现实中的对比



▲吉田线登山道的指示牌



▲纪念品商店饭店云集的富士五合目

六合目：湿地花海，雾中仙境——雾之峰

6th AIME:MISTY MOUNTAIN

目的地：长野县诹访市
交通方式：JR 东日本中央本线新宿站——》上诹访站——》雾之峰观光巴士停车场
建议巡礼路线：东京都新宿——》雾之峰
游览时间：一天
巡礼价值：★★★★☆



▲奥雾小屋

雾之峰坐落于长野县境内，是由火山喷发形成的，日本百大名山之一。主峰为海拔 1925 米的车山，另有 1800 米左右山峰 7 座。雾之峰的特点之一是山入其名，山上经常会降大雾。但其最大的特点还是山上地形比较特殊，肥沃的火山泥土催生了以八岛原湿地为代表的大片高山湿地，地势相对平坦，易于攀登，而且植被丰富、景色宜人，是一座适宜举家远足的山峰。既然小葵的母亲是登山初心者，以雾之峰作为目的地的确是非常明智的选择。

如前文所介绍的，雾之峰是观光胜地，在『向山进发』以前，也有不少电影、MTV 以这里作为取景地。造访雾之峰的交通手段比一般山峰多了一种自驾的方式，有一条 40 号县道贯穿雾之峰，最近的停车场离车山只有 30 分钟左右的脚程。在日向父亲的带领下，一行人采用的是从停车场出发顺时针经风景秀丽的八岛原湿地、物见岩、蝴蝶深山、夫妇岩后登顶车山的环状路线，全程耗时约 4 小时。

搭乘电车从东京出发的话，只需在新宿站搭上中央本线的特急列车，一路经过上文介绍过的高尾山、大月站继续向西北挺进，抵达长野县诹访湖边的上诹访站，耗时最多 2.5 小时，然后换乘上山的巴士半小时左右即可到达上述的停车场。到了诹访市如果不参拜一下著名的诹访大社的话岂不遗憾？如果时间充裕的话不妨在下山后于上诹访站搭乘观光循环巴士去诹访大社的上社本宫参观一番，看看这个早苗与青蛙子的因缘之地。



▲雾钟塔

七合目：世界上最危险的山峰——谷川岳

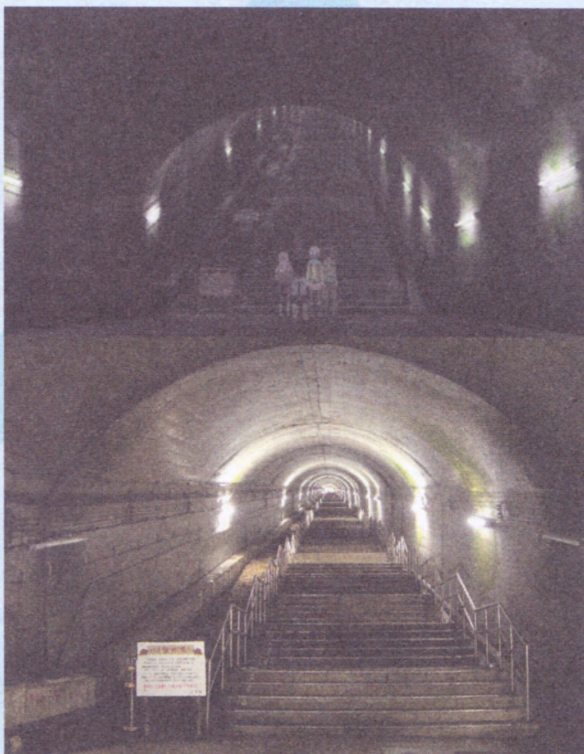
7th AIME:THE MOST DANGEROUS MOUNTAIN——TANIGAWADAKE

目的地：群马县利根郡水上町
交通方式：JR 东日本东北本线上野站——》高崎线高崎站——》上越线土合站——》谷川岳缆车土合口站——》谷川岳
建议巡礼路线：东京都上野——》谷川岳
游览时间：一天
巡礼价值：★★★★☆

谷川岳位列日本百大名山，地处群马县和新泻县交界处的三国山脉中，主峰是一对名为“トマ之耳”和“オキ之耳”的双子峰，分别标高 1963 米和 1977 米。

谷川岳在日本，乃至全世界范围内有名主要不是因为其景色，而是恐怖的登山遇难者人数。据不完全统计，从 1931 年至 2012 年的近 80 年时间里就出现了多达 805 名遇难者，这个数字比全世界 14 座海拔 8000 米以上高峰登山遇难者总数的 637 名还要多出一大截，创下了一项悲惨的世界纪录，成为当之无愧的世界上最危险的山。然而『向山进发』里枫学姐和日向的父亲都评价谷川岳为适合青少年攀登的山峰，这岂不是自相矛盾？诚然谷川岳是有“吃人的山”之称，但谷川岳的高事故率是有原因可循的，虽然海拔连 2000 米不到，容易造成登山者的轻率心态，不过谷川岳岩壁陡峭，虽然很适合攀岩，但地形也很复杂，而且气候条件多变，所以事故主要发生在登山者偏离登山路线，或者在天气变坏时没有及时调整登山计划的情况下。而且攀登谷川岳对登山者的装备要求更严格，如果带着去雾之峰远足的心情攀登谷川岳的话是很危险的。反之，如果认真制定登山计划并严格执行，而且能根据天气情况随机应变的话，谷川岳还是适宜年轻人攀登的。

谷川岳毕竟特殊，而且是满载两位主人公儿时回忆的大山，在动画第二季结尾处用足了篇幅描绘从准备到登山的全过程。其中值得注意的是动画很贴心地表现出了攀登谷川岳的几个特别之处。首先是登山路线的选择，含纵走路线在内共有 5 条登山路线，其中最主流的是天神尾根路线，也是『向山进发』选择的路线，这样可以取景到独一无二的土合车站。土合站是 JR 上越线的一站，上行和下行方向使用不同的站台，从东京到新泻的下行列车停靠的站台在 81 米深的地下，出站的台阶多达 462 级，堪称地狱式的考验，动画里对此进行了忠实的还原。剧中有一个细节是枫学姐填写登山计划书，这是群马县针对谷川岳的一项强制措施，规定必须以书面形式填写登山者详细的个人信息、登山路线选择、登山日期和人数、携带食品数量等，并告知在遇到危险时可临时使用的山上设施。其作用是一旦发生登山事故时，山岳警备队可以及时出动进行救援。不过其实土合站是无人管理车站，是否提交登山计划书全凭自觉，日本人的守法意识可见一斑。



▲土合站的地狱台阶入口



▲战胜 462 级台阶后的出站告示

少女们具体的登山路线在动画里有详细的体现，从土合站出发步行至谷川岳缆车土合口站，直接上到海拔 1319 米位于山腰处的天神平站，再乘索道上到天神峠，此后就换步行，经天满宫、熊穴泽避难小屋、天狗留步岩、天神忏悔岩，在山肩小屋留宿一夜，第二天清晨登顶オキ之耳观看日出。

如果不看日出的话谷川岳可以当天登顶并下山，从土合站再往北坐 4 站就是著名的越后汤泽温泉街，这里是诺贝尔文学奖得主川端康成的名作『雪国』的舞台，在此住上一晚并结束整趟『向山进发』的圣地巡礼之旅岂不美哉？▲



▲来感受下“日本百大名山”

黑曜光流利 夺目沁心脾

『为何如此喜欢黑发？』剧情赏析与黑长直美少女赏析

■文/七濑kaede ■责编/如月千华 ■美编/塔里

THE MOST SPLENDOROUS SILK IN THE WORLD

INFO

游戏名：どうして、そんなに黒い髪が好きなの？
中文暂译：为何如此喜欢黑发？
公司：Fire Works
原画：皐月みすず，ツカモリシュウジ（配角）
剧本：籐太
音乐：アメディオ
发售日：2014-10-31



引言 Introduction

黑发，是亚洲人基因决定的天然发色，也是东方传统之美的一大象征。随着科技发展，人们可以使用染发等手法自由改变自己的发色，热衷于自然黑发的人也坚守着自己的审美。这种坚持会体现在现实中，自然也会映射在ACG领域。黑发（尤其黑长直发）可谓galgame在人设上的一大经典形象，即使不是黑长直控，谁的本命里又没有两三个黑长直美少女呢？去年一部以全员黑发为卖点的游戏——『为何如此喜欢黑发？』的发售让黑长直控们头顶青天，为何如此喜欢黑发？就让我们在文中寻找答案吧！



剧情赏析 Appreciation of the story

1st SEASON 银杏树 the Maidenhair tree

故事主人公神前春人对黑发有着特别的执着。身为神社家的儿子，他认为这是沉淀在他血脉中的本能；从小成长在满是黑发和风女性的环境里，更是让耳濡目染着黑发女性之美的他不知不觉中对女性黑发的执着到了狂热的地步：比如夸赞青梅竹马的黑长直少女凤月丽时，也会说“你像贞子”——因为贞子有一头漆黑美丽的长发；比如丽说要剪短自己的黑发时，春人不惜下跪向她求情——都说男儿膝下有黄金，但对春人来说明显是黄金虽可贵黑发价更高；比如丽对春人的好感已经高到旁人用头发都能看出来的地步，春人却只在意丽的头发……春人的家长也为他的狂热黑长直信仰而头痛，于是他们将春人送到流传着媛神传说的灵山里修行。



不幸的是，春人遇上了暴风雪。弥留之际，一位留着艳丽黑长直发的天女出现在他面前。濒死的春人自暴自弃地向天女求婚，可天女似乎认真了起来……再次醒来时春人已经离开暴雪中的灵山，回到了日常世界。奇迹般的生还，奇迹般的痊愈，让他直到那名天女找上门来之前都无法相信自己经历的一切不是梦境。天女自称掌管姻缘的神明“岩长之银杏媛”，应春人的求婚来做新娘。其实春人已经在雪山死过一次，是银杏与他签订神契复活了他。现在春人想要活下去，就只有遵守银杏的“神谕”，做她的从神。

春人青梅竹马的丽虽然是名巫女，却是个彻底的无神论者。带着浓郁的醋意，丽一口咬定行为为脱线的银杏是来向春人骗婚的，但春人可不会拒绝嫁上门的黑发美女。他不顾丽的反对，“性高彩烈”地接受了银杏的第一个神谕——和银杏共度新婚之夜。可惜的是，如果说春宵一刻值千金，那么没坚持几分钟的春人的初夜大概只值几十块……

初夜的惨败不仅挫伤了春人的自尊，还让银杏对他产生了误会，丽则更加怀疑银杏的身份：在日本神话里，岩长之银杏媛是极其容貌不扬的丑女，她的妹妹中津国女之咲耶媛才该是这样绝世的美女；丑陋的岩长媛因为嫉妒美丽的结缘神咲耶媛而诅咒人们缘尽，春人家的星花浅间神社将咲耶媛作为主神供奉，在分社供奉着的是被人忌讳的缘尽之神岩长媛……就在丽和银杏争论时，又一位黑发美女伴着光芒降临于社殿——那是银杏的妹神咲耶媛，还带着名为此花的从神。亲眼看见不可思议现象的丽也只得不情愿地接受两位神明的存在。经由恋爱经验丰富的咲耶提醒，银杏和春人意识到婚姻大事不可能一蹴而就，应该循序渐进。于是银杏开始每天给春人下达一些培养感情的神谕，“共度新婚初夜”这条神谕则被暂时搁置。



因为是丑女，银杏自诞生以来一直承受着他人的嘲笑和中伤。三千年的人生中有两千年是在永久雪山洞窟中孤独度过的她，在接触春



人以前从未有过什么异性缘。因为不像咲耶一样配合着时代变化不断转世并变换容姿，从未转世过的银杏那被千年前审美定义为“丑陋”的外貌，以如今的眼光审视却已称得上是绝世美女。但千年的心理创伤早已让自卑感植根于银杏心底，不管别人怎么肯定她的美貌，仍无法打消她认为自己是丑女的想法。另一方面，咲耶则认为姐姐之所以不幸，全是因为别人总是不自觉地拿她的美貌来和银杏作比较，表面轻松的她内心有着对银杏深深的愧疚，心里比谁都希望姐姐获得幸福的她，在撮合姐姐和春人这件事上也比谁都积极。

银杏篇 1ST

——不灭的光明，照亮绝境的爱情



成了银杏的从神之后，春人偶尔会梦到一些奇妙的情景，通过梦境，他才知道银杏有多么渴望恋爱，是鼓起了多大勇气才从深山跋涉到自己的身边；不仅如此，春人幼年时就曾误入过一次雪山，那次救他一命的也是银杏，对春人来说，银杏是初恋对象一般的存在。春人终于鼓起勇气来再次执行初夜的神谕，这次心意相通的二人终于得以身心合一。

有人欢喜有人忧，银杏和春人感情更进一步也就意味着丽离春人越来越远。丽的嫉妒无处发泄，只能像个小孩子一样处处针对银杏，可最终她还是为银杏的宽容大度所折服，释怀了对春人的感情。学习了现代文字之后，银杏闲时也会阅读小说。也许是因为和被毁容的女主角产生了共鸣，她深深被谷口润一郎的悲恋物语『春琴抄』所感动。某天咲耶突然要求春人终止接受银杏的神谕：虽说银杏有着接近无限的寿命，但两次将春人从鬼门关救回来消耗了她莫大的生命力，为了救春人，银杏甚至以自己的存在完全消失为代价与死神业魔签订了契约。继续通过神谕将生命力分给春人的话，她将会消失得更快。银杏本可以通过像咲耶一样转生来恢复生命力，但转世之后，她就会变成真正的丑女……在梦中，春人看到了当年银杏陪咲耶嫁给天孙迩迩艺神的仪式上，曾因其貌不扬被在场诸神嘲讽侮辱，连唯一的朋友家都被杀死——银杏对自己容貌的自卑和咲耶对银杏的自责大抵源于此事。

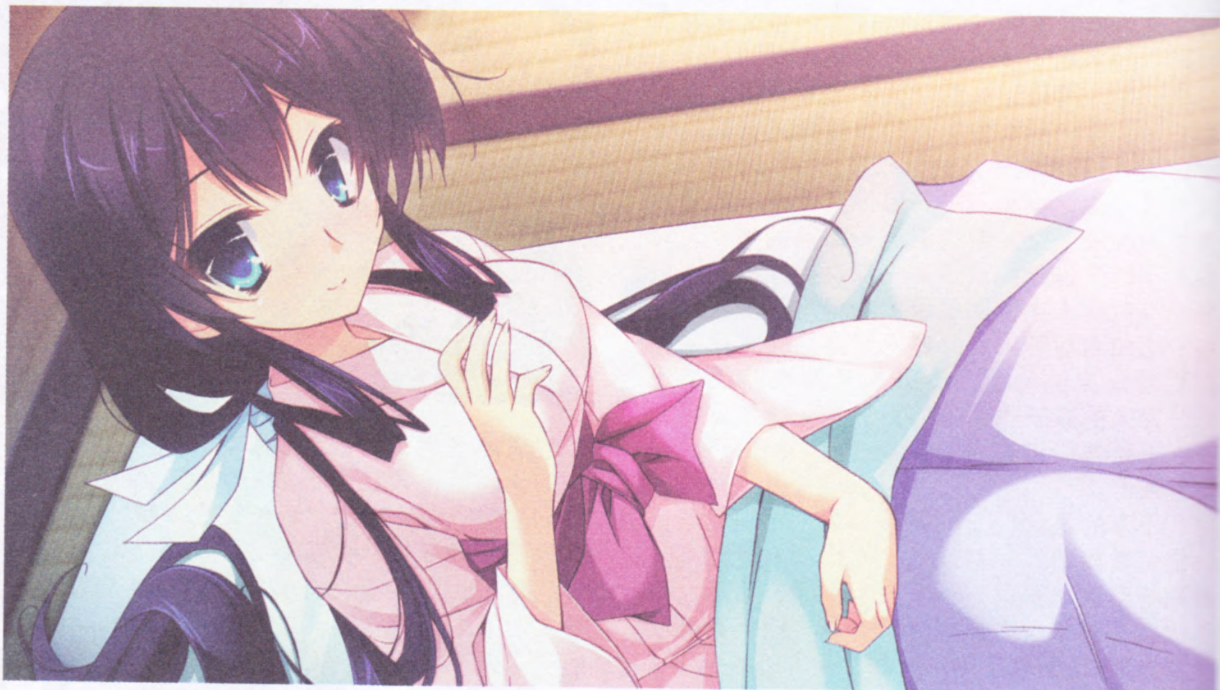
『不愿未尝恋情其身先殒』——这是银杏下山找春人的初衷。现在银杏体会到了恋爱的美好，就更是不愿被心爱之人看到自己丑陋模样。看着心爱之人日渐衰弱却无能为力的春人为了鼓励银杏转生，决定效仿『春琴抄』的男主角，用烛台自毁双眼……幸好银杏及时发现将其拦下，才保住了春人的眼睛。

END2

银杏为了转生而离去。冬去春来，十年光阴转瞬即逝，春人一直等着转世后的银杏归来。某天他在街道来来往往的人群中看到一个满头绚丽黑发的小小身影——原来当年银杏没能成功转生，倒是生下了和春人的孩子，可惜孩子刚出生就夭折了。于是银杏将灵魂寄宿在这个孩子体内，现在终于能重回春人身边——如果当初不是银杏守住了春人的光明，春人又该怎样找到银杏呢？当然两人不会知道，能得到如此圆满的结局是咲耶向天孙迩迩艺神求情的结果，不过只要银杏幸福，咲耶也就心满意足了。

END1

因自己外貌自卑的心理阴影根深蒂固，银杏依然拒不转生，但她答应春人在大限未到之前，会努力思考延长寿命的方法，然后……预知后事如何，请见 2nd Season……





丽篇
——不变的誓言，守护天赐的良缘



凤月丽
Houdsuki Urara
CV：东かりん



银杏的到来对丽来说绝不是个好消息，一直理所当然地以为春人将来会和自己结婚的丽。但两人青梅竹马多年的感情积累是银杏没有的优势，和银杏的初夜失败后，春人还是更倾向于与丽共处，“初夜神谕”也在和丽在巧合中达成了。小时候误入灵山的春人被银杏所救，从银杏那里得到了一个土偶。一次约会过后丽鼓起勇气相对春人告白却被春人抢先，这让丽产生了的挫败感——明明也想好好对春人表达自己心意，明明对春人的爱情不输给任何人，却无论如何都开不了口……最后还是在咲耶的开导和银杏激将法的帮助下，丽才顺利解开心结，春人也对丽许下了誓言。数年后，春人继承了神社并和丽结婚，有神明守护的二人，今后会更加幸福吧。





3rd SEASON 樱花
The Cherry blossom

热爱黑发爱到行为脱线而被父母安排到灵山里修行的神前春人，因突如其来的暴风雪而遇难。濒死之际，他有幸被黑发女神所救——不，那只是女神般漂亮的女孩，自己的妹妹咲耶罢了……

咲耶并非春人的亲生妹妹。她诞生在一个没有父亲，母亲也很少关心她的单亲家庭，只有年长一岁的邻家男孩春人不厌其烦地陪在她身边；后来母亲也抛弃了咲耶，咲耶被凤月家收养，成了春人的青梅竹马凤月丽的妹妹，可她依然叫春人哥哥。咲耶天生有着很强的灵感，她不时会接到一些神谕，能救回春人也是托神谕的福预知了他会在雪山遇难；春人家的星花浅间神社将此花咲耶媛作为主神供奉，在分社则供着一个被春人称为“式神大人”的土偶，虽不及咲耶频繁，但春人也偶尔能收到来自这位“式神大人”的神谕。本来咲耶每天最大的烦恼只是如何让迟钝的哥哥春人明白她的恋心，可这样的平静生活被祟女水叶的出现打破了。

跑到神社来进行可疑的仪式、自称被死神业魔附身的水叶是个典型的中二病，但春人却很真诚地用大祓祝词为她驱魔。没想到水叶一下被春人的祝词迷住，拜他为师甚至离家出走搬进神社。咲耶喜欢春人但还保持着作为美人的高傲和矜持，水叶这边则是倒贴力全开，此后，神社每天都笼罩在浓浓的醋味中。

咲耶篇

——不惧时空迷途，把握此刻的幸福



中津国女之咲耶媛

Nakatsukunime no Sakuyahime

CV：奏雨



美貌出众又头脑聪慧的咲耶走到哪都是人们瞩目的焦点，但因为性格高傲不合群，她至今在学校里没有一个朋友，对借宿的水叶也并不友好。春人偶然目睹到咲耶狠狠拒绝同学村濑告白的情景，这才意识到自己一直爱着咲耶的春人终于回应了她的心意。仍不死心的村濑自导自演了一出英雄救美来讨好咲耶，却被一直关注此事的水叶揭穿。不想让水叶被牵扯进这场恩怨，自尊心极强的咲耶竟对村濑低下头来为自己过于冷淡的拒绝道歉。咲耶和水叶虽嘴上都不承认，但因这件事彼此刮目相看的她们确实成了朋友。



通过神谕和春人亲热的过程中，咲耶市场会看到一些奇妙的场景：自己不断恸哭着“明明应该我消失”，而春人则与一个跟自己容貌相似的黑发天女是恋人……受神谕影响太大的咲耶迷失在了不同时空的缝隙间，现实中她成了一具空壳。一直给咲耶下达神谕的此花知留媛降临在咲耶身上，梦中的黑发天女也出现了。知留媛称天女为“姐姐大人”并哭着说该消失的是自己，天女笑着安慰她并表示更希望她能得到幸福，知留媛这才得以释怀，咲耶也回到了自己的身体里。看着失而复得的咲耶，春人难抑内心的爱意，他告诉咲耶无须在意其他时空的事情，因为无论其他时空的自己如何，身在此时此地的他只喜欢咲耶一个人……



水叶篇

——不屈的爱意，化为深渊的救济



祟女 水叶

Tatarime Mizuha

CV：岩崎春奈





下手……式神大人在梦中提示春人头发带有很强灵力，于是春人将自己的头发做成道具并用举行驱魔仪式，不仅救了水叶和自己，也将业魔从地狱深渊中解放出来。怪力乱神的故事告一段落，春人从今以后的课题是如何在作为男友与水叶放闪光弹的同时，作为师傅帮水叶既不失去个性又能融入社会……

2nd SEASON 轮回
the Samsara to rotate

银杏篇
——改写神话，只为能永远为你挽起黑发

季节流转，随着银杏飞舞的秋季到来，银杏本人的情况也越来越不容乐观。因为重要的朋友——象被诸神杀死，银杏才陷入消沉在洞窟里自闭了两千年；打心底希望丑陋的自己从这个世界上消失，才会与业魔签订契约。春人决定堵上仅有的可能性，穿越回三千年前扭转历史。

因为受到业魔干扰，返回过去的春人竟变成了迩迩艺神赠与咲耶的象，被放置在咲耶和银杏所住的村子里。村人们不知该如何处置象，也没有足够的食物喂养它，只有银杏会设法喂饱它。银杏也是这样以仁厚之心对待村人的，村人却因她丑而在背后中伤嘲讽她，只有象不会嫌弃她的相貌了。对银杏来说象就是她唯一的朋友，所以即使是出嫁也要带上象一起。



互相吸引的水叶和春人成为了情侣，和水叶在一起固然开心，但让她寄居在神社终究不是长久之计。被问到离家出走的理由，水叶表示是不能接受继母不但反对她的中二兴趣、还把她珍贵的藏品全部扔掉的行为。没想到水叶的继母竟然是多年前抛弃了咲耶的生母……年轻时的理惠自恃貌美，不顾周围人反对生下了咲耶，却没想到咲耶的生父只是个婚姻诈骗者，骗走她的钱后就弃她而去。理惠至今因当年一意孤行的选择而后悔，她不希望水叶像自己一样吃过分强调个性所带来的苦头。

水叶变成中二病的根源是她从一次事故后变得能听到死神业魔的神谕——『抹杀神明』。从水叶的祖母椚口中得知，水叶的话也并非空口无凭。和咲耶春人能接到神谕相似，椚的双胞胎姐姐欅就能通过梦境预知他人的死亡，她预知到椚会在坐船时因海难死去，于是便悄悄代替椚乘了那艘船，在她的努力下，本来应该全员遇难的事故变成了除欅以外全员幸存。

春人在梦境中知晓了欅的全部遭遇：黄泉之国的魑魅魍魉们因欅损失了上百的灵魂，它们将欅变成死神业魔以示惩罚。在将那些灵魂全部收回之前，欅必须承受着残忍无比的折磨。常年的折磨让她丧失了理性，马上就要达成目标时她盯上了灵魂比普通人更有分量的春人，引诱他在雪山遇难，却两次遭到某位神明的阻挠。现在，她打算凭依在水叶身上再次对春人





婚礼现场，无法忍受诸神侮辱银杏的象暴走了，诸神打算对象施以神罚——就在悲剧即将重演时，象想起了自己其实是春人，变回了人的姿态要求诸神向银杏赔礼。诸神暴怒，以夺取春人的真名相要挟，但为了银杏的尊严他根本不在乎这些。他字字珠玑，坚持让诸神对银杏道歉，最后还是诸神败下阵来，已经变成无名氏神的春人和银杏满足地离去了。咲耶知道迩迩艺神真正喜欢的是自己的从神此花，索性将咲耶媛的名字让给此花，自己改叫此花知留媛，祝福过此花和迩迩艺神后也潇洒离去。

无名氏神和改叫"石长媛"的银杏度过了甜蜜又波澜壮阔的两千年，并作为氏神以土偶为依附物被供奉在星花浅间神社的分殿里。在银杏和式神的帮助下，他们的子孙"神前春人"拯救了咲耶、水叶和业魔……现在，我们也总算知道了那个问题的答案——

为何如此喜欢黑发?

因为对黑发的爱意，象征着一段跨越了两千年的真情，寄托着一份沉淀在血脉中的羁绊。

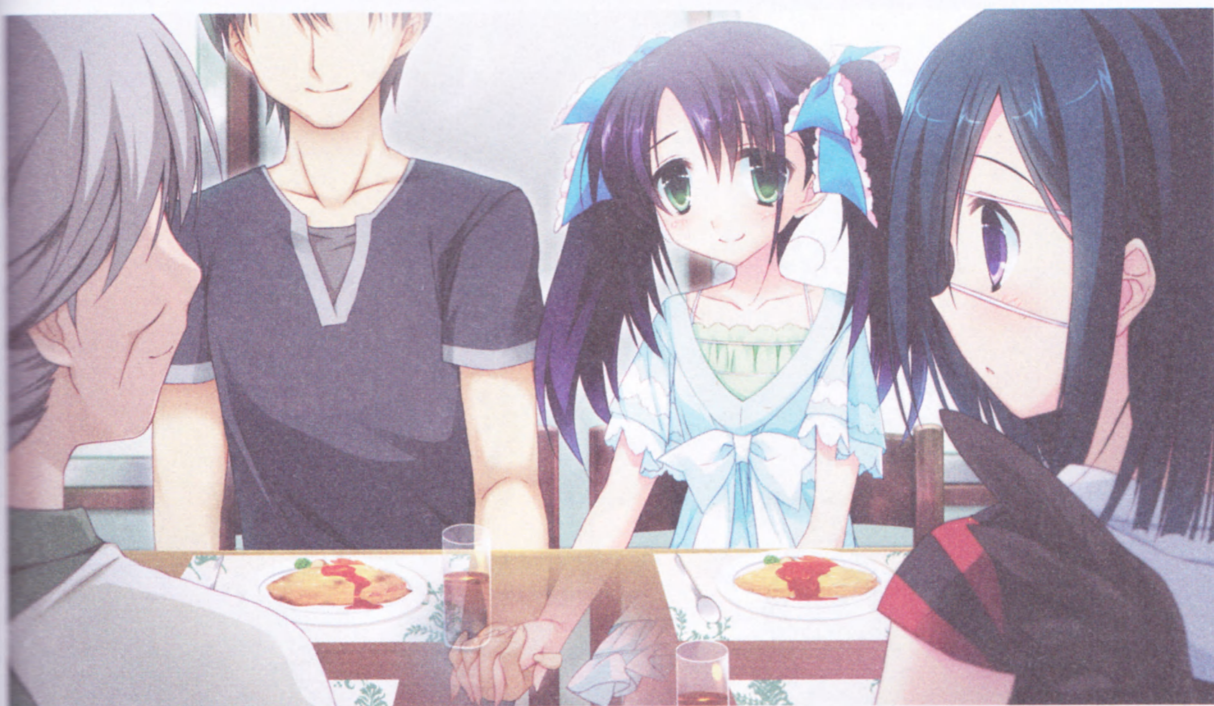




作品评价 Comment

『どうして、そんなに黒い髪が好きなの？』是新厂商 Fire Works 的处女作。担任游戏剧本的籐太在业界摸爬滚打多年，但他参与的作品剧本素质平平的废萌类为主，对绝大多数玩家来说，是个陌生的脚本家；原画皐月みすず则是第一次参与商业游戏制作，比起她的同人作，本作的画风反而更加简朴复古，虽然角色用手捋长发的姿势等等细节很"懂"（好孩子不要问懂什么），但画面着实称不上亮眼。对于一家新厂商来说，剧本和原画在宣传上都不具有足够号召力，这显然是非常不利的。于是 Fire Works 很巧妙地在题材上剑走偏锋博人眼球，"全员黑长直"这一卖点确实在玩家间引起了话题（虽然由于色光的原因看起来其实都是青发，不过游戏赠送了更为狂热的全员纯色黑发补丁，打上之后……那真是满屏的乌黑）；而实际通关了游戏之后才会发现，本作并不仅仅是简单的废萌恋爱作，不管籐太是在以前参与的作品中隐藏了实力还是这次的黑发让他爆了种，总之剧本是下了相当程度功夫的。

话虽如此，1st 没有什么令人惊喜之处。如果放在轻小说里天降大战幼驯染的戏码还有点悬念，在谁输谁赢基本由玩家决定 galgame 中实在是欠缺看点。这两条线暴露了本作在剧本上最大的缺点——白开水日常太多。玩到银杏 END1 可能还会被结尾的悬念吊起胃口，遗憾的是，不少玩家的耐心在此之前就被拖垮了……



到了 3rd 里成了推动咲耶和水叶前进的可靠存在，在 2nd 为了银杏和诸神战斗的情景更是帅了一把……（嘛，谁要看男主角的成长啦）

叙述性诡计的使用和伏笔回收是本作最大的惊喜。为什么 1st 后面紧接着不是 2nd 而是 3rd？渗透在 3rd 各个细节里的违和感究竟是什么？3rd 开始玩家很错以为两条线中的登场人物相同，只是银杏因为业魔的契约消失了，但随着剧情展开不断推翻自己的臆测、直至看到 2nd 解密篇将之前的伏笔一一回收，那酸爽简直不言而喻！籐太通过偷换主角来让玩家产生错觉的手段颇有 KID 当年 infinity 系列的风格，而且效果不错。

2nd 的精彩之处不仅在于回收伏笔，还在于让游戏中支离破碎的神话情节收束回了现实存在的神话。为帮助不太了解日本神话的朋友理解 2nd 的改写神话的情节，笔者在此概括一下现实中神话的大意：

大山津见神有两位女儿，掌管不老不死却





接下来的 3rd 将剧本重点放在了对友情亲情的讨论上，虽然看起来依然缺乏大起大落式的展开，但充实程度却比 1st 提升了不止一个档次。籐太借角色提出了不少新鲜的论题——其貌不扬让人不幸，那美貌就一定能给人带来幸福吗？以貌取人是为人圆滑、尽量不与任何人相冲突是正确的吗？人们埋怨上天没给自己什么时，注意过上天的给了自己什么吗？放弃自己的个性，当一个不起眼的普通人真的好吗？剧本没有说教式的向玩家灌输大道理，而是巧妙地将对这些问题的思考这些融入了剧情中。

大和抚子，傲娇幼驯染，腹黑妹妹，中二病——如果要给本作的四位女主角归纳萌属性的话，这样说也许并无不妥，但绝对无法概括她们的魅力。银杏的温柔贤淑可能，但笑对丽对自己的刁难、原谅村民对自己的嘲笑、为春人牺牲自我这些凸显银杏特有的宽广胸怀和善良心地的细节，足以让玩家感受到“银杏是女神”这点绝不仅仅是个设定，这样的存在无论外貌美丑都绝无愧于其女神身份。傲娇担当的丽在角色丰满度上确实略逊他人一筹，不过青梅竹马单相思的桥段可谓屡试不爽，其个人路线对她心理矛盾的细腻描写也感动了部分玩家。咲耶大概是塑造最成功的人物，身为代表美的女神，活过漫长岁月又阅人无数的她要比其他角色要成熟得多，看问题的角度也更全面。她短短的一句“丑女滋生自卑，美人恃颜傲物”（醜女はコンプレックスを育てる、美人はプライドを育てる）就暗示了她自己、银杏和理惠三个人在剧本中的命运，从现实角度看也值得深思。3rd 她和水叶的对手戏中辛辣的名台词更多，简直可以写出一本名言集。有作为神明睿智的一面也有小女人的一面，独特的复杂性让咲耶这名角色显得丰满而真实。至于中二病的水叶意外没有此类角色的通病——“只活在自己的世界里”，她乐于和人交流，善于观察周围的人情世故，尽管有很多幼稚的地方，最后也在春人和咲耶的帮助下得到了成长；更何况她中二的原因还与剧情紧密相连，这与那些为了赶时髦而生搬硬套中二属性的作品有了明显区别。在 ACG（尤其萌系）作品角色越来越模式化、脸谱化的今天，能以踏实的心态刻画出这四位角色实属不易。

相比女主角们，男主角神前春人在 1st 前期的平庸表现甚至（又双叒叕）让一批玩家弃了游戏，其实在 3rd 和 2nd 里我们还是可以看到他的成长的，1st 只是被动地进行着选择的他，

容貌丑陋的女神石长姬和掌管美貌的女神木花咲耶姬（木花读音同此花，姬音同媛）。大神天孙迩迩艺神从天上降到日向的高千穗山峰后，遇到木花咲耶姬并对她一见钟情。大神向其父大山津见求婚，父神很高兴，并把其姐姐石长姬连同许多贡品一起献给大神，希望大神的子孙能像岩石一样长寿，花儿一样美貌。但天孙由于姐姐长得丑陋只娶了妹妹，把姐姐退了回去。因为送回了石长姬，大神的寿命就缩短了，大神之子的寿命也如花般短暂。此后，大神子民被称为“樱花之民”。

另外，全通之后再回来看槽点满满的游戏标题也会产生完全不同的感觉——谁能想到一个看似噱头的设定里包含了如此大的信息量呢？

比较悲剧的是，『黑发』故事实在太慢热，将其视为年度黑马的玩家虽不在少数，好评也多是在发售一段时间之后才渐渐出现的，而这时玩家的注意力基本都被各种在年底井喷大作吸引过去，黑发就这么在势头更猛的新作大潮中惨遭淹没……其实本作在叙诡和结构上的精髓是无法在剧透文中完美还原的，还是强烈建议有能力又感兴趣的玩家亲自去尝试这部作品。如果本文能起到一点安利的作用，笔者也算没白为这篇文掉头发（叹息）



黑长直美少女的多彩世界

Long, straight,black girl in the colorful world

将发色与角色属性挂钩似乎已经成了一种不成文条约，比如提到金发我们会想到傲娇大小姐，提到银发我们会想到神秘系冷娇，提到粉发我们会想到粉切黑（嗯？）……那么提到黑发，你会想到哪些角色？是优雅古典的？还是高冷毒舌的？是温柔文静的？还是严谨认真的？即使同为黑发，散发出完全不同的魅力，就让我们沿着名为黑发美少女的万花镜，去一窥那不只是黑色的多彩世界：

卯花之佐久夜姬

Unohananosakuyahime

CV：高志麻矢（伊藤静）

出处：『天神乱漫 LUCKY or UNLUCKY!?』

出品：ゆずソフト

发售日期：2009-05-29

原画：こぶいち ，むりりん，セレビィ量産型(SD 原画）

剧本：北川晴，天宫りつ



和『黑发』里的咲耶一样，卯花之佐久夜姬的原型亦为日本神话中的女神木花咲耶姬，因此咲夜自然也有着一头美丽的长直黑发。作为国内不少 gal 玩家启蒙作的女主角，她一改西游记给人们留下的“土地神就是个胆小老头儿”的印象，让大家知道二次元里原来土地神也能这么可爱。此路线情节大概已经毋须多言：神与人在相处的过程中日久生情，但禁忌的恋情却令神力暴走，经过一番试炼后，最终神放弃了高贵的身份，作为一个平凡的存在与心上人交往……比起似曾相识的情节来，咲夜本人的魅力倒是更亮眼一些：活过几千年的神明讲起黄段子调戏纯情少年不在话下，同时又有着纯情爱吃醋这样与普通女孩无异的一面——反差萌角色并不少见，但这种设定总是令人难以抗拒。伊藤静的配音更是她的一大加分点，能被静御前腔的大姐姐捉弄绝对是种享受啊（´·ω·）



废萌游戏的人设往往和剧情一样比较远离现实，作为废萌大手的柚子亦不例外，妹子们色彩斑斓的头发往往能苏成一道彩虹，而不知是顺应市场需要还是画师个人爱好，柚子的作品在保持鲜艳用色的同时，也常为黑发角色存有一席之地（定位与柚子相近的八月社就罕有黑发角色）；对于废萌＋黑长直爱好者来说，柚子是个不错的选择。Gal 中描绘黑发角色的常见手法是为黑发加上彩色的色光，来达到让画面更多彩的效果（尽管这种行为被纯血黑长直控所不屑），但柚子的游戏中，除咲夜的黑发被加

上了红色色光之后显得颜色泛棕外，只有处女作ぶらばん！里的今宫纪子是偏蓝的黑发，而夏空彼方中的上坂茅羽耶、DRACU-RIOT！的布良梓、天色的天雾夕音以及最新作 SABBAT OF THE WITCH 里的新子憧戸隐憧子都是纯黑的黑发，可见柚子是沿着狂（正）热（确）的道路越走越远了。

牧野那波
Makino Nanami

CV：幸月美和
出处：『水月』
出品：F&C
发售日期：2002-04-26
原画：☆画野朗
剧本：トノイケダイスケ



濑能透矢因事故后遗症失去了记忆，相对的他开始每晚梦见一名少女，只有射杀少女，他才能从梦中醒来。在朋友们的帮助下，透矢渐渐习惯了失忆后的生活。七夕之夜，他见到了牧野那波——这个有着惨白肌肤，泛红瞳孔，黑暗吞没一般黑亮头发的少女，正是出现在他梦里的人。那波时常会和透矢做同一个梦，梦中的她将透矢称为夫君，这让现实中的透矢不禁对她产生兴趣……随着透矢和那波做梦的时间越来越长，现实与梦境的界线已经变得无比模糊。那波将梦比作天上的月亮，因为梦是可望不可及且无法改变的；而现实则是水中月亮的倒影，正如点点涟漪就可以改变水月的模样，细微的举动也可能对现实产生影响。梦中的世界，现实的世界，无论哪个都作为一种可能性存在，如果无法明确界定它们，只要选择适合自己的世界就好。身体虚弱的那波陷入了病危的境地，在梦的指引下透矢作为生与死的交接点，迷世救出了那波，否定了那波死去的梦境。下一个世界——无人知晓那是真实还是梦境，但这那里，透矢和那波终于得以摆脱噩梦，以笑容迎接新的一天。

『水月』可谓是 F&C 的不朽之作（发售十多年至今一直在复刻移植复刻移植），虽是和风奇谈类的故事，除日本民俗学外却还涉及到量子物理学、心理学等多个领域的知识，那股恰似水月之名、令人捉摸不定的气氛至今为玩家们所津津乐道。同时，这部作品也是☆画野朗绘画生涯的巅峰，尤其那波的形象实在太过经典，但凡是 ACG 爱好者，哪怕不知道她的名字，也一定曾在壁纸上、M@D 中、甚至 QQ 空间的非主流改图里等各个地方见到过这名角色的身影……



高屋敷青叶
Takayashiki Haruka

CV：北都南
出处：『家族计划』
出品：D.O.
发售日期：2001-11-02
原画：福永ユミ
剧本：田中ロミオ







一群被社会所淘汰的弱者因为一连串巧合聚集在了一起，以“家族计划”为名在青叶祖父留给她的高屋敷老宅中开始了模拟家庭生活。在这里，有人将家族计划当作救命稻草来拥护，有人对此半信半疑只是逢场作戏，只有青叶对这个拟态家庭持绝对否定的态度。原本是高屋敷家大小姐的她，无法忍受没有丝毫亲情只把她当联姻工具的家而逃了出来。她没有正经工作，也不屑于与他人接触，只是近乎偏执地寻找着记忆中唯一爱过她的家人，祖父，在这间大屋里给她留下的回忆。有着太多不安定要素的拟态家庭没维持多久就解散了，青叶这时也发现祖父宠爱她的回忆只是她自我安慰的产物，童年寄居于老宅时祖父从未跟她有过交流。还是男主角泽村司顺着蛛丝马迹找到了青叶祖父确实爱着她的证据。那时的祖父只是害怕必将到来的别离会让青叶更痛苦，才装作无视她的样子。青叶内心因缺乏亲情而形成的坚冰又被亲情所融化，若干年后她和司组建了真正的家庭，又追忆起当年的“家族计划”……

青叶不仅留着一头黑长秀发，身着一身全黑长裙，养着一只乌鸦宠物，连气场都是漆黑的，长到对话框都快要装不下的刻薄毒舌游戏里比比皆是，想必北都南信者听得很爽吧……有趣的是，名作『Ever17』中的小町つぐみ从外貌到气质上都像极了青叶，也是一代经典的冷美人系黑长直。

陵祈

Misasagi Inori

CV：小林沙苗

出处：『MemoriesOff ~それから~』

出品：KID

发售日期：2004-06-24

原画：松尾ゆきひろ，輿水隆之

剧本：林直孝，たきもとまさし，松川しゅうさく，安本亨





“从一开始我就不那么喜欢你”，下着冷雨的情人节，鹭泽一蹴被女友陵祈以这样的理由提出了分手。对于高三的一蹴来说，这个冬春之交不仅是感伤的季节，也是毕业的季节，祈暧昧的态度，未来的出路，和周围女孩子们的关系——一蹴面临着太多选择。无法摆脱失落和迷茫，难以忘却和祈的甜蜜回忆，他选择在逃避迎来毕业，祈好像也在逃避着什么似的而选择出国留学。偶然的契机，让一蹴回忆起儿时模糊的回忆：小时他曾间接导致喜欢的女孩理奈去世，自己则因那次事故失去部分记忆；喜欢一蹴的祈目睹了这一切，为了让变成空壳的他重新振作起来，祈假扮理奈安慰一蹴。多年后祈和一蹴重逢并成为情侣，这导致当年同样喜欢理奈的男性飞田扉不满，他要挟祈如果不跟一蹴分手就将真相告诉一蹴。为了守护一蹴的心，祈哪怕和他分开也不愿伤害他。祈再次回国时，一蹴已经能直面自己的过去，而且明确表示自己现在喜欢的是祈而不是回忆中的理奈。相爱的两人深拥在一起，雨终于停了，天幕上架起了美丽的彩虹。

由于剧情缘故，祈登场的情景大多弥漫着尴尬和沉重的气氛；但通过一蹴的回忆和FD可以得知她是个性格温柔、擅长料理、琴声优美、害羞起来很可爱的女孩，有这么一位堪称完美的女友，即使交往过程有些坎坷也绝对回票啊！陵祈是MO系列目前头发最长的角色，接近150cm的超长黑发绝对富有冲击力，玩弄祈的头发也是一蹴的一大爱好。另外，此系列七作几乎都有黑发可攻略角色，如果出到8的话，我们会见到怎样的黑长直呢？

林冲

Rin Chyuu

CV：五行なずな

出处：『真剣で私に恋しなさい！ A-4』

発売日：2014-11-21

出品：みなとそふと

发售日期：2014-11-21

原画：wagi

剧本：タカヒロ



传说在宋朝时已经销声匿迹了的梁山泊实际上以秘密佣兵组织的形式存续至今，并与名为“曹一族”的佣兵组织持续着对抗状态；能够使用特异功能的女性们一代代继承着天罡地煞的袭名，组成108将。被认为具有卢俊义资质、能够管理武士娘的男高中生直江大和被曹一族盯上，梁山泊为了不让重要的人才流入敌手，派以林冲为首的几位武士娘来到日本的川神学园保护大和。林冲看起来严谨认真，其实是个有点笨拙的爱哭鬼，被几位同僚欺负得泫然欲泣时家常便饭。在守护大和的过程中，两人擦出了爱情的火花，在大和开导下解开了心结又得到了爱情力量的林冲最终和曹一族派来的史文恭杀了个痛快并获得险胜；而完成任务的梁山泊一众并没有回去，她们为了修行留在了川神学园……

以性格各异的武士娘和超豪华CV阵容为卖点的真剑系列自无印版发售以来已经有了6个年头，继FD之后大卖连DLC的『A-x』都已经出到了第四部，不禁令人感叹时光流逝之快、港社骗钱花样之多。虽然此系列剧情超展开得突破天元，人设倒是比较贴近现实，黑发角色



众多，光写本系列各领风骚数百 M 的女角色就能出好几篇黑长直特辑了……毕竟是武士娘题材，出现历史上知名武将的女体化并不出人意料，只是水浒传在这方面遭过的毒手还很少，新鲜感犹存。女体化这回事吧，就像劣质的有色眼镜，一旦戴上可就再也摘不下来了，从此看什么颜色都不对：玩过本作后提起林冲您想起的很可能不是豹头环眼的八尺大汉，而是旗袍长腿的黑长直美女——虽然林冲本来也算是黑长直（头发和胡子都是）；至于林冲小姐在某个 H-scene 后的一句『身为枪兵的我竟然被“枪”刺了』就更是让人三观炸裂，久久不能平复……

白羽苏芳

Shirahane Suou

CV：名塚佳织
出处：『FLOWERS』
出品：Innocent Grey
发售日期：2014-04-18
原画：杉菜水姫
剧本：志水はつみ





因家庭缘故而负有心伤的少女白羽苏芳在这个春天转入了群山密林包围之中的教会学校圣兰学园，这所学校有着特殊的“amitie（朋友）”制度，而苏芳正是要和マユリ、立花两位女生要结为 amitie，共度校园生活。下落不明的书籍、失踪的少女、不可思议的传说……封闭校园中发生的一个又一个谜团都被苏芳用博学和才智所解决。与此同时，禁忌的恋爱之种也在苏芳心里生根发芽，这也成了 amitie 三人分崩离析的导火索。苏芳对マユリ芳心暗许，立花憧憬着苏芳，而マユリ则在立花身上寻找着过去爱人的影子…隐秘的思念纵横交错，迸发出激情却又迅速消逝，少女们多愁善感的春天，以マユリ的不辞而别而在空虚和失落中划上了休止符……



杉菜水姫可以说黑发爱好者心目中神明一般的存在，他笔下的经典黑发角色胜不胜数，和一旦确立了个人风格就极少尝试创新的画师不同，杉菜水姫一直勇于改变自己的画风。恋狱时期的浓墨重彩，壳女时期的唯美写实，FLOWERS 系列的轻柔优雅各有特色，始终不变的就是那股不流于俗的高雅气息，以及杉菜对黑发角色的超常热情。FLOWERS 夏篇也预定于今年 4 月 17 日发售，宣传海报还是熟悉的三人构图，图中我们依然可以看到苏芳熟悉的身影……毕竟春篇里她和本次的主角八重垣えりか关系就很不错。苏芳这个罪孽深重的女人（笑）是像前作一样再次陷入三角关系的泥沼，亦或只是えりか和新角色考崎千鸟百合关系的旁观者？等待新作的这段时间里，温习一下春篇也不错呢。

国村古都音
Kunimura Kotone

CV：藤森ゆき奈
出处：『CURE GIRL』
出品：Noesis
发售日期：2011-05-20
原画：珈琲貴族
剧本：鈴鹿美弥



“人间失格”，那是一个聚集着各种缺乏交流能力的废柴的社交网站。在一次线下聚会中，男主角千曲一树见到了其中的数位成员，没想到才貌双全备受爱戴的学生会长国村古都音也是“人间失格”的一员，以此为契机两人有了交集。生活中的古都音平易近人，只是言行偶尔会暴露她的御宅倾向。由于曾经险些被父亲强暴，古都音患上了男性恐惧症并隐藏起自己的兴趣，每天为维持受人憧憬的学生会长形象而疲于奔命。不过在一树的陪伴下古都音已经渐渐走出过去的阴影，敢于做真正的自己了。CURE GIRL 几乎是在大热轻小说『我的朋友很少』宣布动画化的同时发售的，无论是题材还是人设都能看出些友少的影子；系统则类似『アマガミ』，玩家要操纵主角白天去找妹子交流并选择聊天话题，晚上回家参与 SNS 讨论，在人们于社交网站上侃侃而谈、在现实中却更倾向于把自己封闭起来的今天，有一定现实感，尤其一树在古都音面前想告白但无论如何都说不出口只能发短信表达心意、而古都音也用短信答复一树那一幕实在是很痛……

提到杉菜水姬，就不能不提同样执着于黑发的咖啡贵族。这位最早因师出杉菜水姬而闻名的画师，经过多年的磨炼已经形成了鲜明的个人风格，和杉菜水姬也有了明显的区别。杉菜水姬笔下的人物纤细、唯美、偏向写实，而咖啡贵族画出的妹子则圆润、可爱，一看就是萌萌二次元萌系风格。虽然咖啡贵族画风清纯，其所属的 Noesis 却专精拔作，而这种反差正成为了一大卖点，从该品牌作品的选材（援 O 少女、喜欢 SM 的闷骚情侣、父女恋等等）也能看出浓烈的背德感。只不过虽然现在咖啡贵族的画风很容易和其他画师区分了，区分起他自己创作的角色还是十分困难。他所画的黑长直和黑色短发少女们简直都像是一个模子里刻出来的，那个模子就是他的两位看板娘白峰莉花（长发）和青山澄香（短发），所以看到这两人时总难免



YY 一些奇怪的东西……现在咖啡贵族已经因为女儿的教育问题离开工口游戏原画岗位专心画全年龄，但看到他笔下那万年不变的面孔……还是难免 YY 那些奇怪的东西啊！

榊由美子
Sakaki Yumiko

CV：一色ヒカリ
出处：“グリザイア”系列
出品：Frontwing
发售日期：2011-2013
原画：渡边明夫
剧本：木緒なち，桑岛由一



黑长直角色常会给人以冷艳的印象，由美子刚登场时也不例外：总是一副拒人于千里之外的姿态，不愿融入校园生活，对唯一的男生雄二充满敌意……随着对她了解的加深，我们会得知她背负着复杂而不幸的过去。只因她没像父亲所期待的那样生为男孩，人生的一切都偏离了轨道。她甚至曾用刀切断自己作为女性象征的乌黑长发，但这些抵抗只是徒劳，他们所就读的美滨学园正是父亲用以束缚她的巨大牢笼。最终还是在雄二的帮助下，由美子战胜了父亲，重新找回了生存的意义。

为了吸引眼球，故意把工口游戏角色画得与某大人气动画角色相似的情况并不少见，由美子大概就算其中一个典型。因为请来了化 O 语动画版的人设渡边明夫来做原画，那么顺水推舟地把女主角画得像战 O 原黑仪是个好主意吧！可惜不同平台的表现方式有所差异，动起来好看的角色…在静态下…不一定还那么符合大众审美……游戏发售后，由美子的人设没少被玩家吐槽，甚至连官方都玩起了这个梗，比如游戏里莳菜挪揄由美子的脸只值 3980 円（而フミオ人设的幸和莳菜分别值 57 万円和 14 万 2800 円）；到了以松岛满为主角的外传『アイドル魔法少女ちるちる☆みちる』中，由美子随着作品风格的变化彻底成了搞笑角色。这条世界线上小满是个梦想成为和顶级偶像同台演唱的地下偶像，由美子则是同一间事务所的前辈，她博取人气的方式是让粉丝在她头上倒扣一盒哈根达斯同时大喊“Dazs！”……但很快就过气了。诸如此类，这里由美子登场虽不算多，却时常被比她头发还要漆黑浓密的恶意（笑）所包围，本篇仅剩的美好形象几乎完全崩坏了——不过不得不说，头顶融化哈根达斯的由美子前辈还是很性感的！





古川菖蒲

Furukawa Ayame

CV：姫浜香津美（水桥香织）
出处：あやめの町とお姫様（菖蒲小镇与公主大人）
出品：MORE
发售日期：2013-12-20
原画：京極燈弥，作，和遥キナ，神山響（サブ），南浜よりこ(SD 原画）
剧本：ジェームズ伊達



自从决定回到故乡小贺市的时候开始，白石哲也就经常做一个奇妙的梦，梦中一位身着和服的少女面带哀愁，独自伫立于菖蒲花丛中……来到小贺，他真的在菖蒲园见到了梦中的女孩，古川菖蒲。和梦中大相径庭的是，菖蒲行为奇特，还是个 PSV 不离手的游戏废人。为了搞清梦的含义，哲也加入了菖蒲所在的考研部哦不考古研究部。两人熟络起来后，菖蒲告诉哲也自己是战国时代在战乱中莫名穿越而来的公主，她也曾梦到过哲也。想回到自己的时代拯救家民却又不知该怎么做的菖蒲希望哲也能助自己一臂之力，两颗心的距离急剧拉近。与此同时，小贺市由于市建开发，很多古迹即将遭到破坏。为了保护大家共同的回忆之地，考古部的同伴们联合起市民甚至考古学家们一起抗议，并收集到市政府不正当开发的证据，成功阻止了小贺被破坏原貌；另一方面，菖蒲在一直玩的联网战国游戏中以弱胜强，此时她已经获得了回到过去扭转战局的力量。可梦终将会结束，菖蒲最终还是回到了自己的时代，并改写了自家战败的历史——一切只是黄粱一梦还是确实发生过的事情？ 10 年后成为考古学者的哲也再次来到小贺，立志以此作为毕生的课题。

近年来由同人活动起家的新兴画师和遥キナ是个铁杆黑长直爱好者，此人介绍自己时一定会说上一句“最喜欢黑长直！”，去 pixiv 看他的作品会发现黑发少女占了大半，系列同人本“平行少女世界”的封面每次也必为黑发少女。其水彩风格的上色有些类似岸田梅尔，仿佛隔着一个次元也能感觉到其湿润和柔顺质感的“发”则是他身为黑长直控的本气所在。『あやめの町とお姫様』是和遥目前参与的唯一一作商业游戏，本以为这种清新的画风不太适合 Hgame，实际效果却意外地好，菖蒲的 CG 尤其出色，和遥笔下细腻的黑发有着别样的妩媚和性感；只是感伤的结局较受争议，返回了战国时代的菖蒲只留下了她爱玩的 PSV……有 PSV 的朋友们摸摸小 V 吧，也许会有黑长直的触感哦（胡说）。MORE 的新作『ヒマワリと恋の記憶』里他虽已不再担任原画，但画面还是充满了浓浓的和遥味，黑发角色也还是占了可攻略角色的一半，黑长直爱好者们不妨一试。





秋善冬华

Akiyoshi Fuyuka

CV：遥そら
出处：彼女のセイイキ（她的圣域）
出品：feng
发售日期：2014-12-19
原画：涼香
剧本：なかひろ



名瀬阳平在电车上偶遇童年玩伴・大小姐秋善冬华，却因被误认为色狼而被迫成为冬华的管家。侍奉冬华的过程中，阳平对她奇妙的行为感到疑惑，后来才得知冬华现在家道中落，她是为了维持自己极强的自尊心才继续伪装着众人心中完美大小姐的形象。多年来冬华一直喜欢着阳平，内心深处又有害怕被拒绝的软弱一面，只好通过要求他做自己的管家这种方法留住阳平……根据玩家的选择，阳平可能和冬华成为真正的恋人，可能满足于被冬华支配的状态将主仆关系保持下去，也可能一发逆转从 M 变为 S。

做游戏得跳且跳、出床上用品倒是精益求精的 feng 沉迷于不断推出画着某几位脸熟角色的抱枕床单已久，甚至让人怀疑他们是不是已经打算转行了之时，feng 的 9th 的『彼女のセイイキ』打出了本体仅售 1998 円的低价牌，可明眼人一看便知此作重点还是定价 10800 的豪华版“附赠”的冬华抱枕。从情报公布到发售，玩家间大概有这么几种声音——“feng 的 9th 居然出在 8th 之前！”、“feng 的新作居然只卖 1998 円！！”、“feng 居然不跳票了！！！”、“feng 果然成了床上用品公司。”……本作甜度很高，适合喜欢看笨蛋情侣放闪光弹的玩家，虽然多半情节都是在以莫名其妙的理由啪啪啪，但和一个大型抱枕广告计较剧情你便输了，欣赏凉香笔下可 S 可 M 的秋华大小姐那诱人黑长直发和黑连裤袜才是正确的打开方式呀！



Leaf 与 Type-moon 社的黑长直

Youth have a similar face

这两组角色大概不需要多加介绍了，一组是 LEAF 画师中村毅的黑长直三柱，另一组是 TYPE-MOON 约定俗成的傲娇女二号。如果用一个词来总结这两组角色的话，“神似”倒是挺合适的——并不是神态或神情相似的意思，而是“神啊这几个角色怎么能这么相似”……

先说中村毅，这是一位偏爱黑长直和深色调的画师，画风很适合现实色彩浓郁的作品。被みつみ美里和甘露树两位大师尊称为“师匠”的他上色风格独特，这种风格时至今日仍对诸多画师产生着影响。LEAF 剑走偏锋的名作天使不在的十二月将青春期的迷茫和苦恼进行放大，抑郁颓废的气息与中村的画风不谋而合。此作的黑长直担任榊忍是个有些神经质的女孩，偏执的性格注定了她的人生之路不会平坦。她一直自居是缺乏主见的好友透子的保护人，看到透子被男主侵犯时却忍不住兴奋起来——对于贯彻禁欲主义的她来说，这是不可饶恕的罪孽，于是，她用肉体向男主寻求惩罚，一段围绕着肉体与精神、罪与罚的感情纠葛开始了……即使到了结局也很难说忍和男主的感情是不是爱情，能肯定的只有终幕里忍的黑发在雪地的映衬下格外好看（真是肤浅）。至于 TH2 大家就更熟悉了，校园青春恋爱 gal 的教科书。在以日常为主的剧情中，代表着非日常的优季显得独树一帜，深夜中的密会，悠扬的星之歌，超









越因果的姻缘，命运平行线上的追逐……她的线路虽短，故事却很有趣，气氛也是一流。优季那头略带幽绿的黑长直很适合这条线的静谧与神秘感，同时，优季也可以说是中村师匠进入 LEAF 以后画出的最漂亮的角色。再说发售多年后依然能让雪菜和纱两党吵出花其他党派笑哈哈（？）的 WA2，可能是由于中村的画技有所退步，也可能是制作周期太紧张，人物走形十分严重（虽然走形倒还没反映到头发上）。比起画面来，游戏中春希夸赞和纱长发、为和纱梳头洗头的这些场景的描写也许更让人印象深刻。有丸户细腻的文笔在，即使打开 PSV 版那个关掉立绘当小说看的功能，也能让情景跃然屏上……这个角色大概培养出了不少黑长直控吧（笑）。

这三个角色背后的故事千差万别，气质也大有不同，可是多年来中村师匠就没什么进步，这三个角色除了在不同程度上崩坏以外，人设区分度极低。硬说的话榊忍发型和另外两位还有着微妙的不同，到了优季与和纱这里就真是像得难舍难分了，只能说优季头发的色光偏绿而和纱的偏蓝，但色光难免随着背景的变化而变化，把商标般的校服换成其他衣服，再画个暧昧的表情……一张图没准能骗到两边 fans 的钱（呸）。

Type-moon 这边到底是武内迁就蘑菇的角色套路，还是蘑菇迁就武内的万年判子绘才创造出如此相似的三个角色已经无从考据。根据奈须的说法，鲜花、秋叶和凛都是以其原点之作『魔法使之夜』的女主角——苍崎青子为原型的。三人都是大小姐风格的傲娇女二号，但也有同人不同命之处：尽管鲜花对哥哥黑桐干也的禁忌之爱令她焦躁难耐，没背负什么沉重宿命的她在整体严肃的空之境界中仍称得上是个活跃气氛的轻松角色，第六章『忘却录音』里鲜花还作为主角一展身手；而秋叶大概是三人中最惨的，一面要压抑自己对哥哥志贵超越兄妹之情的复杂爱意，一面还要不断与远野家的异种之血做斗争，纠结的尽头，秋叶和志贵却注定不能两全……月姬五位女主中唯一没有客观意义上好结局的就是秋叶了，不知蘑菇会不会大发好心，在重制版里对此进行改善（在这之前，先得等蘑菇武内大发慈悲将重制版交出来）；头发不像另外两人一样是直发的凛，立场也不像另外两人一样是妹系角色。高傲、正直、帅气、可靠都是她的魅力所在，这位王道傲娇系角色与 Saber 不相仲伯、常年居高不下的人气，也成了 UBW 再一次动画化的一大契机（ufotable 制作的 TV 版『Fate UBW』中凛的性格多少与原作有些出入，建议喜欢凛的观众们也去打打原作）。

结语 epilogue

在感受了『黑发』Staff 对黑发炽热的爱、回顾了过去作品中经典的黑发角色后，展望明年新作，依然有不少值得 prpr 的角色存在。从过去到现在，有的发色过时了，有的发色就没流行起来过，而黑发能在漫长的时光中经久不衰，大概也是沉淀于血脉中的本能在呼唤爱吧。

P.S：希望有机会还能做银长直特辑（逃）▲



CAST A SPELL!

Shibuya Rin's Story

ADNAP 2015 First Project

FULL SET INCLUDES

ART BOOK
画册本体（A4判约48P）

POST CARDS SET *4
四 张 明 信 片

ACRYLIC KEY RING
钥 匙 扣

PAPER BAG
手 提 纸 袋

Total / 60RMB

PREORDER WITH
EXCLUSIVE BONUS!

By 純粋
1710950





猫箱-中文同人专卖



右
渐
本

二次元狂热官方旗舰店

周边天天特价·周边全新升级



舰娘卡本·卡片收藏册
94.05 元 ~~原价：99 元~~



舰娘卡牌 62 和 113 两款
29.6 元 ~~原价：30 元~~



迷你岛风连装炮酱
42.75 元 ~~原价：45 元~~



岛风连装炮酱
75.05 元 ~~原价：79 元~~



Lovelive 套头帽
28.5 元 ~~原价：30 元~~



舰娘 \Lovelive 浴巾
104.5 元 ~~原价：110 元~~



Lovelive 南小鸟手机架
14.25 元 ~~原价：15 元~~



Fate\Lovelive\ 斩赤 \ 刀剑神域 鼠标垫
55.1 元 ~~原价：58 元~~



Lovelive 和纸胶带
5 元 ~~原价：15 元~~



舰娘 \Lovelive\Fate 海报
9.5 元 ~~原价：10 元~~

他们都在这里



扫我.戳我

用"手机淘宝"APP 扫一扫

二次元App

Two Dimensions Application

日系手游玩家
必备手册！

热门手游大作详解和入门心得

『白猫 project』『乖离性百万亚瑟王』
『锁链战记』『神赐之门』『我家公主最可爱』
『梅露可物语』『智龙迷城』『混沌之戒』等

战国偶像时代手游大比拼

『Lovelive！』『偶像大师』
『AKB』『偶像活动』『东京七姐妹』等

围观来自家用机的大作们

『最终幻想 记录守护者』『最终幻想 G-BIKE』
『勇者斗恶龙 怪兽篇』『链接传说』
『星石传说』『怪物猎人』『三国无双』
『创造球会』『噗呦噗呦』等



Google Play 和 App Store 日服注册攻略，
VPN 使用教程，安卓和 IOS 有趣萌应用推荐
WUG、爱相随 与那些已经停运的手游大作

优秀精品推荐图鉴，收录不容错过好作品
塔防系、三消系、养成系、卡牌系、音乐系、喵星人、动画改编系……
分类总结

二次元狂热

TWO DIMENSIONS MANIA

76

微博：http://e.weibo.com/2dmania
信箱：jediliao@163.com

封底故事

『H&P!』





光盘 25 非卖品
定价